RISEN | SECTION 8 | RED FACTION: GUERRILLA | MINI NINJAS | BORDERLANDS

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#11(71)
НОЯБРЬ 2009

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 225 РУБ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 09011

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

RAGE СТР. 60
АПОКАЛИПСИС ОТ ID SOFTWARE

NEED FOR SPEED: SHIFT СТР. 76
ПРОЩАЙ, АРКАДА

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ СТР. 82
ЗДРАВСТВУЙТЕ, ЗОНА! ДАВНО НЕ ВИДЕЛИСЬ

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM СТР. 8

ТЕМА НОМЕРА

ДРОЖЬ ЗЕМЛИ

ПОСТЕРЫ: BORDERLANDS | NEED FOR SPEED: SHIFT **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** DIVINITY 2 | RUNES OF MAGIC | DARKEST OF DAYS

EDITORIAL

Делать тему номера, посвященную одной из самых популярных ММО современности, безусловно, приятно. Гоблины, воргены, душка Смертокрыл, изуродованные катаклизмом локации игры, новые подземелья (в анонсе в прошлом номере, кстати, произошла ошибка: дракона никто не будил; наш Warcraft-гуру мсье Торик доходчиво объяснил это всем желающим в ходе емкой получасовой лекции по истории игры)... Мы собрали максимум доступной на сегодняшний день информации о дополнении. Кроме того, «РС ИГРЫ» связались с Blizzard, чтобы прояснить самые тонкие моменты. Пока материал находился в работе, мнения сотрудников редакции о будущем World of Warcraft разделились. Кто-то был уверен в том, что Cataclysm не последнее дополнение и у самой успешной ММО впереди еще несколько счастливых лет жизни. Кто-то, наоборот, пророчил мрачное будущее платным многопользовательским проектам. Кое у кого появились даже следующие мысли: Blizzard Entertainment уберет абонентскую плату вовсе, и в мир Warcraft хлынут миллионы счастливых пользователей, не решавшихся раньше тратить деньги на подписку. Содрогнувшись при этой мысли, дорогая редакция предпочла погрузиться в работу. Придет время, увидим.

Александр Каныгин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ОКТЯБРЕ?

ДМИТРИЙ РУБАНОВ

Покадрово пересмотрел вторых «Трансформеров» в Full HD. Сюжет, конечно, дурацкий, актеры кривляются, зато спецэффекты – мое почтение. Сцена в самом начале, когда огромное колесно-педальное нечто кувыркается по хайвею, как бы случайно задевая маленькие мостики, столбики и машинки, – вот это мощь! Не то что какие-то там неловкие выкрутасы компьютерной 21-й «Волги» в небе над Москвой. ■

ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

В момент написания этих строк до сих пор тяжело переживаю поражение футбольной сборной России от Германии, поэтому связно мыслить сложно. Долго искал в Street Fighter 4 хоть одного немецкого бойца, не нашел и с горя решил побить Лю Канга. Побил и только потом сообразил, что того в Street Fighter быть не должно. ■

ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Дождались: уже сегодня каждый желающий может принять участие в открытом тестировании «Аллодов Онлайн» и лицезреть усатых орков, пройтись между виртуальными березками и взглянуть на ХАЭС. Национальный колорит придает проекту определенный шарм, но хватит ли этого, чтобы удержать игроков надолго? ■

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

World of Warcraft achievements score: 5050. Это значит, что осталось чуть меньше половины. Так что горите вы огнем, «Аллоды Онлайн», не до вас сейчас. И Aion пусть тоже подождет. Star Wars: The Old Republic, не выходи еще пару лет, а? Spellborn, APB, Planetside 2... Да вашу ж медь, откуда вы все беретесь-то?! ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №11(71) 2009

Главный редактор
Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru
Зам. главного редактора
Игорь Сонин
Редакторы
Алексей Ларичкин,
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Екатерина Селиверстова
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудобская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@gic.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.gic.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@gic.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Kortalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

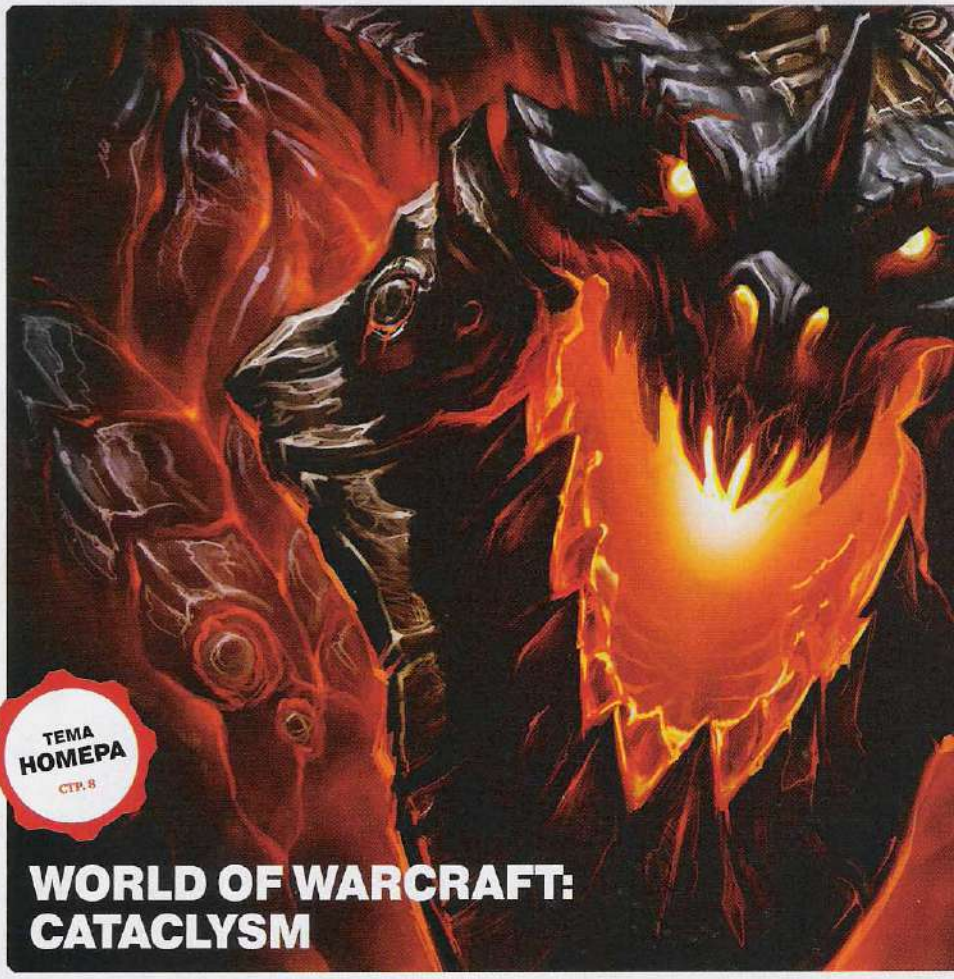
СОДЕРЖАНИЕ

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT. Старая графика, привычный стиль и совсем другой геймплей. СТР. 54

RAGE. Первая игра на id Tech 5, самом красивом и быстром движке на сегодняшний день. СТР. 60

NEED FOR SPEED: SHIFT. Новую жизнь сериалу Need for Speed придает лучший вид из кабины за всю историю жанра. СТР. 76

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ. Американцев зовет долг в Call of Duty, а нас – Припять в «Сталкере». СТР. 82



ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 World of Warcraft: Cataclysm

НОВОСТИ
14 События индустрии
22 Релизы и бестселлеры
24 Календарь
25 10 интересных фактов
26 Игровая карта мира

СПЕЦ
28 Forza Motorsport 3
32 Законодательницы мод, или Игры повышенной важности
40 Идем на Запад

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
50 Галерея
54 Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
60 Rage
66 Divinity 2: Кровь драконов
70 Borderlands
73 Combat Mission: Афганистан
74 Mount & Blade: Огнем и мечом

РЕЦЕНЗИИ
76 Need for Speed: Shift
82 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
88 Red Faction: Guerrilla
92 Order of War: Освобождение
96 Risen
100 Blood Bowl
103 Искусство войны: Курская дуга
104 Darkest of Days
106 Mini Ninjas
108 Section 8
110 Линия фронта: Битва за Харьков
112 Championship Manager 2010
114 Runes of Magic
116 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
120 Дневник разработчиков Wargaming.net
124 Дневник разработчиков U-WARS (Biart Studio)

126 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
130 Игры от независимых разработчиков

132 **ПРОСТЫЕ ИГРЫ**

СПЕЦ
134 Мастер Лоуполи

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ
142 «Disciples 3: Ренессанс». Напутствие перед релизом

ОНЛАЙН
146 Онлайновые новости
148 Флеш-рояль

СОДЕРЖАНИЕ

150 Дневники World of Warcraft
154 Дневники разработчиков Аллодов Онлайн
156 Дневники «Shaiya: Желания богини»

ЖЕЛЕЗО

158 Железные новости
160 Тест геймерских мышей
164 Обзор MacBook Air
165 Штурвал Saitek Pro Flight Yoke System
166 Тестирование наушников Razer Megalodon
167 Saitek Cyborg Keyboard
168 Игровой сервер своими руками. Урок третий: ускоряемся и защищаемся
170 USB 3.0: быстрее, выше, сильнее!
172 Сделай сам
173 Конфигурация

РЕТРО

174 Hitman: Codename 47
178 Они написали убийство
180 Дайджест
181 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

190 The Suffering

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Merlion	2 обл.
gameland.ru	3 обл.
GSC	4 обл.
EA	3
Софт Клаб	7, 31, 49, 65
Сбарро	69, 185
КРИ	87
К-Системс	95
Редакционная подписка	118, 119
Журнал «Хакер»	125
Медиастар	139
Маяк	153
gameland.tv	171
Хитзона	177

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Blood Bowl	100
Borderlands	70
Championship Manager 2010	112
Combat Mission: Афганистан	73
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	54
Darkest of Days	104
Divinity 2: Кровь драконов	66
Hitman: Codename 47	174
Mini Ninjas	106
Mount & Blade: Огнем и мечом	74
Need for Speed: Shift	76
Order of War: Освобождение	92
Rage	60
Red Faction: Guerrilla	88
Risen	96
Runes of Magic	114
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	82
Section 8	108
Shaiya: Желания богини	156
The Suffering	190
World of Warcraft	150
World of Warcraft: Cataclysm	8
Аллоды Онлайн	154
Искусство войны: Курская дуга	103
Линия фронта: Битва за Харьков	110

FORZA MOTORSPORT 3. Автосимуляторы проходят точку невозврата. Что ждет жанр после нее? СТР. 28

ЗАКОНОДАТЕЛЬНИЦЫ МОД. Спецматериал об играх повышенной важности. Играх, которые задают моду. СТР. 32

РУССКИЕ НА ЗАПАДЕ. Как обстоят дела лучших отечественных игр в Старом и Новом свете? СТР. 40

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «РС ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно – «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Святослав Торик

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–12000000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.wow-europe.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010 года

ИГРА НОМЕРА

ОТКРЫТЫЙ ПЕРЕЛОМ

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Привычный мир внезапно для нас и по плану для себя намечает переворот с ног на голову. Любители экстремального рейдинга в обнимку с заслуженными историками вселенной Warcraft тщательно изучают каждое слово и жест представителей Blizzard Entertainment. Сонные ветераны, заходящие в игру от случая к случаю, понемногу оживляются, вчитываясь в ежедневные сводки ОТТУДА. Небольшие, но многочисленные группы казуалов облегченно вздыхают, ознакомившись с предварительным списком особенностей. И только откровенные новички, позавчера купившие сборник World of Warcraft: Mega Giga Battle Chest, недоумевают: как же так, мы ведь только начали играть?
А вот так. Катаклизм случается.

ТРЕТИЙ ЦВЕТ БЫЛ САМЫМ КРАСНЫМ

У Blizzard Entertainment есть удивительная (а в чем-то даже неудобная) привычка – каждый новый продукт обязательно является возвращением к чему-то старому. Как правило, при этом еще и хорошо забытому. В первом дополнении мы возвращались в Запределье (где не были со времен Warcraft 2: Beyond the Dark Portal), во

ГИЛЬДИЯ НА ВЫРОСТ

Помимо прочего Blizzard анонсировала систему гильдейской прокачки, которая появится в дополнении Cataclysm. Смысл ее в том, что за различные достижения игроков гильдии последняя получит специальные очки опыта. Набрав определенное количество опыта, гильдия заработает уровень, и гильдмастер сможет выбрать какой-нибудь бонус, который распространится на всех игроков. Очки идут как за отдельные, так и за совместные достижения: если группа или рейд на 75 процентов состоят из согильдийцев, то каждое убийство босса и прохождение подземелья дадут заветную «экспу». Каждый уровень позволит выбрать один гильдейский талант. Это, к примеру, возможность массового воскрешения всех согильдийцев после неудачной попытки атаковать босса, снижение стоимости ремонта, повышение количества золота, падающего с монстров, и т.д.

Всего таких уровней будет 20. В то же время очки опыта работают в качестве валюты, на которую можно приобрести различные предметы: редкие реагенты, рецепты, дополнительные ячейки в гильд-банке и др. Также гильдия сможет зарабатывать достижения, в точности как это делают отдельные игроки. А вся информация о гильдии, ее опыте, составе, уровне и достижениях будет доступна через сервис WoW Armory.

Гоблин-разбойник? Легко! Мелкий, зеленый, противный. Бьет со спины.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Практически у каждого игрока возникает резонный вопрос: а почему вдруг разработчики решили не открывать новый кусочек мира, а переделывать старый? Очевидно же, что простая перерисовка уже известных локаций отнимает кучу времени и сил, а эффект дает гораздо меньший, чем при создании абсолютно нового мира. Ответ на этот вопрос дают сами разработчики: «Калимдор и Восточные королевства – столпы, на которых держится весь сюжет World of Warcraft, и мы бы хотели, чтобы эти континенты оставались важной частью мира, а не просто местом, куда игроки приходят выучить новые умения и поторговать на аукционе. Мы пытаемся сделать так, чтобы новые игроки и ветераны, а также те, кто вернулся в игру, получали больше удовольствия от выполнения заданий и игры в целом. Изменив старые континенты и сделав новое игровое наполнение качественно сопоставимым с Wrath of the Lich King или даже превосходящим его, мы дадим Азероту второе рождение».

Уныло, скажешь? Ну а чему радоваться: родные места меняются на глазах. И не всегда в лучшую сторону.

второром – в Нордскол (события Warcraft 3: The Frozen Throne), на этот раз ты примешь участие в не совсем триумфальном возвращении в Старый мир, на континенты Калимдор и в Восточные королевства.

Преобладающий цвет нового дополнения – красный (The Burning Crusade логотипом был ярко-зелен, Wrath of the Lich King – насыщенно синеват), и это не удивительно. Ярость, пламя, месть, разрушение – вот главные мотивы «Катаклизма». Огнедышащий дракон Смертокрыл возвращается из многолетней ссылки, пока Альянс и Орда заняты выяснением отношений с Артасом где-то на холодном севере. Черный список Смертокрыла, такой же зловещий, как его броня из стальных чешуек, включает в себя практически всех живых существ Азерота. Самое печальное, что у него есть все шансы проставить галочки по списку: Смертокрыл обладает врожденным талантом к ландшафтному дизайну, так что в процесс возвращения включено тотальное изменение поверхности планеты.

Восточные королевства, равно как и Калимдор, ты просто не узнаешь. К примеру, всеми любимые Степи (The Barrens) разделят огромным, зияющим лавой разломом: одна часть по-прежнему будет служить инкубатором для новых персонажей, другая станет испытанием для тех, кто уже опробовал суровые условия жизни в Нордсколе. Некоторые зоны попросту зальет водой или разрушит до неузнаваемости: на Темные берега набежит волна и смоет все, включая Аубердин; то же самое произойдет и с Южнобережьем – здравствуй, цунами. Когтистые горы будут напрочь залиты лавой, помаши лапкой местным тауренам и кентаврам. С другой стороны, внезапно оживут Пустоши – опыты друидов с озеленением не прошли даром. Унылый дизайн (а к этому и звание самой непопулярной локации старого мира) уступил

Что бы ни собирали инженеры, изделия чадят, крехтят и норовят взорваться.

Этого поста тут кажется не было. Blizzard «оживляет» ранее непопулярные локации.

место цветущей жизни, и не только в лице троллей, нага и ночных эльфов.

Особенно следует отметить тот факт, что это изменение затронет абсолютно всех, даже тех, кто после выхода дополнения поставит одну голую World of Warcraft без дополнений и попробует зайти в игру. Так что, пока еще есть время, прощайтесь с Южнобережьем, Болотиной и помолчите с минутку на Темных берегах. Через год они торжественно утонут...

ВПОЛОВИНУ

Как утверждают разработчики, изменению на том или ином уровне подвергнется каждая зона. Зачем такая кардинальная переработка? Ответ найдется, если вспомнить главный минус Азерота: невозможность полетов. Еще при выходе The Burning Crusade у студии спрашивали, почему, мол, летать можно только в Запределье? Ответ был честным и лаконичным: по техническим причинам. Калимдор и Восточные королевства были созданы с применением «технологий оптического обмана», и если позволить игроку подняться над Старым миром, он тотчас увидит то, что ему не предназначается увидеть. Но теперь это не важно, потому что в Азероте наконец-то можно будет летать! Правда, способы активации полета и возможные ограничения еще не анонсировали...

Разумное опасение вызывает естественный вопрос – не случится ли так, что, внося изменения в «классику», разработчики своими руками уничтожат тот всеобъемлющий выбор, который был у каждого игрока в начале пути? Выбор локации для прокачки, выбор квестов, выбор визуального дизайна, в конце концов. Не оставят ли только самые популярные локации, урезав и без того малопосещаемые зоны? Будем честны: зная Blizzard Entertainment, можно заранее ставить на то, что не случится. Все будет круто. Почему мы так уверены? Ведь в дополнении анонсировали возможность прокачки до 85-го уровня, а значит нужно где-то эти уровни набирать. Будут открыты новые локации в Старом мире. Да, дружище, если ты пытался взобраться на гору Хиджал, плавал вокруг Танариса в поисках альтернативного входа в Ульдум и спрашивал у старших товарищей, что там, за Грим Батолом, то «Катаклизм» – твое дополнение. Более того, ты не только аккуратно сотрешь все белые пятна с карты, тебе удастся побывать и в параллельном мире – на так называемых Elemental Planes. И не забудь про королевство Гилнеас и Затерянные острова – стартовые зоны двух новых рас.

ВДВОЕ

Немного о расах. Гоблины по-варкрафтовски – это совсем не те гоблины, к которым привыкли поклонники «Властелина колец» или вселенной Warhammer. Общих черт всего ничего: сравнительно невысокий рост да зеленая кожа. В остальном – совсем другой народ. Хитрые от рождения, гоблины обожают выдумывать всякие штучки (недаром в профессии «инженер» одно из направлений – гоблинское) и торговаться до потери пульса. Один из гоблинских купцов доторговался до того, что в буквальном смысле продал своих соплеменников. Точнее, планировал продать – корабль работорговца попал под шальной огонь в битве Альянса с Ордой, и несостоявшимся рабам удалось бежать. Правда, из огня они попали в полымя – их вынесло прямиком на дикие Затерянные острова с джунглями, нецивилизованными троллями и... эээ... разумными обезьянами. Вот в таких нечеловеческих условиях и воспитывается новая раса Орды. Что самое

ПОДТЯЖКИ

Reforging – так будет называться новая способность у ювелиров, инженеров, портных, кузнецов и кожевелов. Она позволит взять существующий предмет и изменить некоторые его свойства, «перебросив» несколько очков из одной характеристики в другую. Например: на Великой Шапке Титанических Усилий (латы) есть 100 единиц силы и 100 единиц духа. Кузнец может взять эту шапку, «отрезать» 50 единиц духа и перебросить их в ловкость. Таким образом получится следующее: 100 силы, 50 духа и 50 ловкости. К сожалению, улучшать характеристики, которыми предмет обладает с самого начала, нельзя (то есть из духа в силу в данном примере очки перекинуть не получится). Разработчики отмечают, что это может помочь в распределении предметов между классами, позволяя варьировать функционал. Но, честно говоря, слабо верится в успех.

И ТРЕСНУЛ МИР НАПОПОЛАМ

В истории Азерота уже случались катаклизмы. Великий Разлом – так называлось событие, в результате которого земная поверхность на 80 процентов ушла под воду, а единый континент разделился на несколько частей, среди которых знакомые нам Калимдор, Восточные королевства и Нордскол. Но, вообще говоря, подобные катаклизмы – обычная тема для фэнтези. Знаменитый мир «Властелина колец» тоже в свое время пережил погружение земного массива в воду, правда, это было настолько давно, что знают о том немногие поклонники вселенной и те, кто все-таки осилил «Сильмариллион».

На некоторых скриншотах особенно заметно графическое несовершенство игрового движка.

интересное, вся эта история будет развиваться у тебя на глазах, путь от знакомства с работорговцами до борьбы за выживание ты пройдешь самостоятельно.

У воргенов совсем иные обстоятельства. Когда-то королевство Гилнеас, что на одноименном полуострове, было самым мощным среди прочих государственных образований расы людей. Король Седогрив вполне справедливо полагал, что от Альянса ему пользы мало, и помогал ему во Второй войне с большой неохотой. А после победы отказался содержать пленных орков и приказал построить Стену Седогрива, отделяющую Гилнеас от остального мира. На море аналогичную функцию уже выполняли опаснейшие рифы. Так они и жили себе в полной изоляции до тех пор, пока королевство не охватила чума, превращающая людей в воргенов (что-то типа оборотней). Каким образом она проникла через Стену, которую не смогла одолеть даже всемогущая Плеть, неизвестно. Однако результат очевиден: Гилнеас охватила гражданская война между пока еще людьми и «заболевшими». Что там происходит на данный момент, неизвестно, однако под давлением общественности (и Отрекшихся, которые столпились у Стены Седогрива) королевство Гилнеас официально вступило в Альянс.

ВЕРНЫМ ПУТЕМ

Продолжаем тему воргенов: поздоровайся с функцией фазового отображения местности, если кто давно не играл за рыцаря смерти. Она вернулась, и на этот раз нам предложат не просто кусок местности, который меняется в течение одной битвы. Нам, воргенам, выдадут цепочку заданий, которая затронет очень большой временной отрезок, почти десять лет. Фактически перед будущим воргеном развернется вся печальная история Гилнеаса: вот ты обычный житель изолированного королевства, через пять минут – ничего не понимающий ворген, еще через десять – опытный боец 15-го уровня.

Впрочем, не обязательно боец. Новые классы на огонек не заглянули, зато количество комбинаций «раса – класс» увеличилось. Отныне не требуется быть тауреном или ночным эльфом, чтобы стать друидом, – можно выбрать тролля или воргена. И гномы-жрецы больше не повод для неприличного смеха. А гоблинам так и вообще любая боевая профессия доступна, кроме друидов и паладинов. Ну хотя бы тауреномагов в этом дополнении мы точно не увидим, и на том спасибо.

Определившись с расой и классом, не забывай про развитие. Таланты в Cataclysm будут пересмотрены, но никаких добавлений дальше 51-го пункта не планируется. Просто с каждым уровнем ты получишь по одному дополнительному очку, что позволит шире охватывать разные направления развития. Вообще-то разработчики очень хотели ввести четвертую ветку талантов, но постоянно били себя по рукам и грозили отправиться в добровольную ссылку к корейским коллегам. Компромиссом между «быть» или «не быть» стал «Путь Титанов» – гибкая система, позволяющая игроку усилить его текущие таланты в зависимости от выбранной специализации. В чем-то это сродни Символам (Glyph), но лишь на первый взгляд. Покупать их можно будет только по достижении 85-го уровня, выполнив определенные условия или цепочку заданий. Более того, новые символы разбиты на ранги. Следуя определенному Пути (а их будет несколько), ты сможешь на каждом из десяти этапов выбрать тот символ, который тебе лучше всего подходит. Подходить к выбору нужно с

ИЗМЕНЕНИЮ НА ТОМ ИЛИ ИНОМ УРОВНЕ ПОДВЕРГНУТСЯ ВСЕ ЗОНЫ. ЗАЧЕМ ТАКАЯ ПЕРЕРАБОТКА? ОТВЕТ НАЙДЕТСЯ, ЕСЛИ ВСПОМНИТЬ ГЛАВНЫЙ МИНУС АЗЕРОТА: НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛЕТОВ.

СМЕРТОКРЫЛ, ПОВЕЛИТЕЛЬ ТВЕРДИ

Историю, особенно когда речь идет об истории существа, связанного со всеми ключевыми событиями мира, нужно начинать с самого начала. Итак, в самом начале времен на Азерот пришли Титаны. Они сразили Древних Богов, слегка перестроили планету, затем собрали пожитки и свалили. Перед уходом Титаны создали пятерых драконов – стражей мира. Был среди них и отец стаи черных драконов Нелтарион, прозванный Хранителем Земли за то, что властвовал над твердью земной и глубинами Азерота. Незадолго до вторжения Пылающего Легиона 10 тысяч лет назад в его сознание пробрались Древние Боги, запрятанные под землю всемогущими Титанами. Постоянный шепот бывших повелителей Азерота свел несчастного дракона с ума. По приказу Богов он собрал артефакт Душа Дракона и с его помощью поглотил душу одного из демонов Пылающего Легиона. Обманув своих коллег-драконов, он заставил их отдать свои силы артефакту и превратился в могущественное существо, известное как Смертокрыл (Deathwing). Все это было частью плана Древних Богов, которые с помощью артефакта хотели привлечь внимание темного титана Саргераса, чтобы тот открыл портал, через который они бы сбежали. План, однако, не удался: артефакт выкрали, Пылающий Легион был побежден, а Смертокрылу пришлось удирать. До поры до времени он прятался в Подземье, но вот-вот пробьет час, когда могучий дракон расправит крылья и взлетит, разрывая Азерот на части...

умом – изменить его позволяется только после сброса выбранного Пути целиком и прохождения его заново.

С точки зрения сюжета комар носа не подточит: мол, с выходом Смертокрыла на мировую арену и последующим катаклизмом население всего Азерота ударилось в оккультизм, а новая система развития – это побочный эффект многочисленных культов, изучающих наследие Титанов. Данные культы неразрывно связаны с новой второстепенной профессией – археологией. Овладеть ей может (и должен) каждый игрок, ведь только в процессе поиска и распознавания артефактов откроются новые возможности «Пути Титанов». Тебе выдадут специальный журнал, в который ты будешь автоматически записывать свои находки, и способность «видеть» артефакты на миникарте при любом другом включенном «выслеживании» (обычно-то они по раздельности идут). Впрочем, и без археологии есть чем заняться, все профессии получат новый уровень – 525 очков, а называться он будет Illustrious (Выдающийся). Некоторым повезло еще больше – ищи врезку.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ВЫЖИЛ

Катаклизм породил новых монстров и слегка видоизменил старых. Под это дело сообразили и задания – известно, что их будут сотни (а вообще по цифрам – см. дневник в рубрике «Онлайн»). Ну и самое главное для всех игроков в World of Warcraft – новые рейдовые и обычные подземелья. В первую очередь следует отметить очередной эксперимент – разработчики ввели «героический» режим для классических подземелий Мертвые Копи и Крепость Темного Клыка. То есть пробежал разок на 25-м уровне, убил всех боссов, а вернулся к ним уже на 85-м – освежить память, так сказать.

Затем следуют обычные инстансы по пять человек на каждый. Тут выбор побольше, аж восемь штук: можно посетить Blackrock Caverns, очередное подземелье в Черной горе; пару кварталов затерянного города Ульдум; подземелье в Грим Батоле; два инстанса в затонувшем городе Вайш'ир; по одному подземелью в Подземье (Deepholm) и Небесье (Skywall). По сравнению с 12 инстансами в Wrath of the Lich King немного, но если вспомнить, что речь идет всего о пяти уровнях, с 80-го по 85-й, то получается, наоборот, очень даже прилично.

После освоения всех подземелий и их «героических» вариантов настанет пора переходить к решительным действиям. Нам пока что неизвестен формат планируемых рейдов, но судя по фразе «вы сможете выбирать уровень сложности», оброненной одним из разработчиков, как минимум сохранятся форм-факторы «10 игроков» и «25 игроков». Вероятнее всего, к ним прибавится еще по два режима прохождения: обычный и «героический», как это сделали с Испытанием Крестоносца/Чемпиона. Итого получится по четыре варианта на каждый инстанс – главное, чтобы голова не заболела от одних и тех же текстур и боссов.

Любителям PvP тоже найдется занятие, да не одно, а сразу три. Именно столько полей сражений обещают в Cataclysm. Среди них будет «Битва за Гилнеас» между жителями этого королевства и Отрекшимися. Подробностей об игровом процессе пока не поступало, но известно, что мы будем отвоевывать различные кварталы города. Остальные два поля сражений пока что держатся в секрете. Зато мы знаем, что с выходом дополнения абсолютно все поля сражений, как старые, так и новые, получат рейтинг, причем он будет и для полей сражений, и для Арены. Так что в «Катаклизме» проигрыш в какой-нибудь Долине Альтерака станет иметь последствия серьезнее, чем получение одной марки вместо трех.

Отдельно стоит упомянуть остров Тол Барад – огромную тюрьму наподобие Аметистовой крепости. Это будет не только место для открытого PvP а-ля Озеро Ледяных Оков, но и место выдачи ежедневных заданий вроде острова Кель'Данас в The Burning Crusade. В прошлый раз идея оказалась очень хороша – будем надеяться, что и в этот раз не подведут.

НА ПРОЩАНИЕ

А теперь – о сомнительном. Нет, понятно, что Blizzard не имеет дурной привычки откалывать откровенно неприятные вещи, однако ошибки не обходят разработчиков стороной (вспомни, к примеру, начальные эпические предметы в The Burning Crusade). Собственно, подозрение вызывает вот какой момент: из свойств экипировки и талантов пропадут многочисленные вторичные характеристики. Однако не насовсем.

Силу атаки оставят только ту, что идет за счет силы и ловкости персонажа и экипировки; с силой заклинаний – то же самое, мощность файерболов будет зависеть исключительно от интеллекта волшебника. Пробивание брони сделают эксклюзивным для некоторых рукопашных специализаций, рейтинг блокирования щитом и рейтинг защиты убрали целиком, вместо них теперь антикрит и снижение входящего урона. Рейтинг скорости изменили таким образом, чтобы он не затрагивал скорость оружия как такового, но увеличивал темп набора маны, энергии, ярости, фокуса и рун – в зависимости от класса. И еще он по-прежнему влияет на скорость чтения заклинаний. Восстановление маны за пять секунд убрали, поэтому лекарям остается рассчитывать лишь на характеристику духа. А магам и колдунам и того не положено – с их экипировки убрали даже пресловутый «спирит».

Вместо всего этого богатства ввели рейтинг мастерства: бонус, который рассчитывается исходя из того, какой специализацией в данный момент владеет персонаж. Например, если это разбойник с упором на скрытность, то ему снизят задержки на всех талантах, а если он предпочитает ветку «Бой», то система выдаст ему дополнительный пробой брони (тот самый, который отовсюду убрали, вот так все непросто).

Основные вопросы тут вызывает так называемая айтемизация, то есть система распре-

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Поскольку анонс «Катаклизма» – вещь серьезная, мы не смогли отказать себе в удовольствии связаться с Blizzard Entertainment и поговорить с разработчиками о некоторых тонких моментах дополнения. Читай и внимай эксклюзивным словам мудрости.

***?** Игровой дизайн с самого начала пережил заметное число упрощений. Например, задержка на «Камне возвращения» упала с часа до получаса; убрали специальные квесты на вход в рейдовые подземелья и т.д. Планируется ли дальнейшее облегчение игрового процесса?*

С развитием игры и разработкой нового содержимого мы постоянно оглядываемся назад и смотрим, насколько хорошо соответствуют новым обстоятельствам наши старые разработки. Например, со времен Старого мира количество локаций значительно увеличилось, что как раз и привело к сокращению задержки на «Камне возвращения». Что касается рейдовых подземелий, то нас здорово удручает, что многие не успели посмотреть на Наксрамас в оригинальной игре и на Солнечный колодец в The Burning Crusade. Поэтому в Wrath of the Lich King мы сделали так, чтобы как можно больше игроков успели пройти весь доступный контент, отсюда и деление на 10/25 человек. Мы не просто «облегчаем игровой процесс», мы облегчаем его для того, чтобы все игроки смогли получить удовольствие. И эта традиция будет продолжена – например, в новой системе прокачки гильдии.

***?** Да, кстати об этом... Можете поделиться эксклюзивными деталями?*

В основном вы уже все знаете. Ну, к примеру, вот одно из еще не анонсированных достижений: для его получения в гильдии должны состоять представители всех игровых профессий с уровнем не ниже Грандмастера.

***?** Вы очень любите анонсировать подземелья, а потом – бац – и выпускать дополнения без них. Как, например, Черный храм в TBC и Ульдум в WOTLK. Какой инстанс в этот раз попадет под плановое обрезание?*

На самом деле все несколько иначе. Реакция на «отложенные» подземелья всегда исключительно положительная. Сначала игроки проходят начальные рейдовые инстансы, а мы подхватываем общий темп большинства рейдов и выпускаем новый контент. Да, мы продолжим эту тенденцию и в Cataclysm, регулярно выпуская новый контент, но в детали вдаваться пока рано.

***?** В Cataclysm игроки лишатся практически всех второстепенных характеристик – зачем? Хардкорщикам так нравится играть с циферками...*

Зато остальным не нравится. Нам кажется, что такое количество характеристик сильно затрудняет получение удовольствия от игры. Падает вещь с пробоем брони – и невозможно сразу понять, является ли она апгрейдом для точно такой же шмотки, только с силой атаки. Мы убираем все лишнее, зато добавляем Mastery. Эта характеристика будет подстраиваться под выбранное игроком дерево талантов, точно так же как мы подстраиваемся под текущие тенденции и пересматриваем характеристики, таланты, бонусы с вещей таким образом, чтобы игровой процесс требовал мало, а давал много.

***?** Раз уж вы решили дать доступ к высокоуровневым подземельям всем подряд, почему бы не облегчить боевую систему в целом? Например, убрать ограничения типа «всегда есть процент промаха». Меньше разброс – больше уверенность, разве нет?*

Если бы игроки четко знали, каким будет результат битвы с боссом, дуэли на арене или драки на поле сражений, не было бы того уровня ожиданий, с каким они идут в каждый бой. Разброс и непредсказуемость являются важными характеристиками для получения игрового опыта.

***?** В анонсе Cataclysm сказано, цитирую: «Вас ожидает еще больше рейдовых подземелий, чем в предыдущих дополнениях. Для всех испытаний предусмотрены новые режимы сложности». О каких режимах идет речь? Что подразумевается под количеством – абсолютно новые подземелья или просто их распределение на разные уровни а-ля 10/25? Кстати, будут ли аналоги Логова Оникси – классические рейды для высокоуровневых персонажей?*

На данный момент мы работаем над четырьмя абсолютно новыми рейдовыми подземельями, которые увидят свет при запуске Cataclysm. Каждое из них будет иметь два режима: на 10 и на 25 игроков. Кроме того, будут и опциональные уровни сложности для каждого из них. Мы получили множество откликов от игроков после запуска Wrath of the Lich King: ветераны жаловались на то, что начальные рейды были для них слишком просты. К тому же мы хотим разнообразить дизайн – как игровой, так и визуальный, поэтому вместо одного подземелья с дюжиной боссов, как Наксрамас, мы предложим сразу несколько разбросанных по различным локациям. Что касается переделанной классики – Логова Черного Крыла, то, несмотря на то что оно играет важную роль в дополнении, мы не планируем просто подтягивать его до 85-го уровня. Вместо этого у нас будет подземелье-продолжение под названием Спуск Черного Крыла. Тем не менее мы действительно размышляем над тем, какие классические инстансы, помимо уже анонсированных Мертвых Копей и Крепости Темного Клыка, можно переделать под «героический» режим.

***?** Давайте поговорим об истории мира. Действие Cataclysm целиком и полностью фокусируется на Калимдоре и в Восточных королевствах. Означает ли это, что мы не будем посещать Чужеземье и Нордскол?*

Мы здорово потрудились над Чужеземьем и Нордсколом, извлекли из работы над ними множество уроков. Разумеется, игрокам придется посетить оба этих «континента», прежде чем приступать к покорению горы Хиджал или Ульдума.

***?** Кстати, раз уж Смертокрыл вернулся – соберется ли Алекстраза и ее свита переезжать в Старый мир, чтобы встретить старого врага лицом к лицу?*

Что движет драконами – тайна за семью печатями. Кто знает, что происходит в их чешуйчатых головах? Обычно они смотрят далеко наперед, и мы абсолютно уверены, что такие герои, как Алекстраза и прочие драконы, останутся в стороне, когда вновь проявит себя их старый враг.

***?** Изумрудный сон... Мальфурион Ярость Бури возвращается – наверняка ему есть что порассказать об этом удивительном мире. Быть может, и мы наконец-то побываем там?*

Изумрудный сон – очень важная часть истории мира Варкрафта, про которую мы никогда не забываем. В Cataclysm мы слегка затронем эту тему в связи с тем, что Мальфурион вернулся на Азерот для противостояния Рагнаросу. Что касается посещения Изумрудного сна игроками – мы пока не готовы говорить об этом.

деления предметов в игре. Не получится ли так, как это сейчас с наборными предметами, когда на одну вещь претендует сразу три-четыре класса? Если вещи будут отличаться лишь набором первичных характеристик, коих всего пять, не начнется ли эпидемия «фиолетовой болезни», когда за эпическое оружие будут разворачиваться не менее эпические конфликты внутри и вне рейдов? Ну да ладно, оставим это на усмотрение разработчиков. Им предстоит решить еще одну нелегкую задачу, которая вызывает у меня вопросы. Дизайнеры неоднократно подчеркивали, что хотят сократить время прокачки таким образом, чтобы в Cataclysm игрок, начавший с первого уровня, доходил до 85-го ровно за то же время, что с первого по 60-й четыре года назад. Мол, игрокам нравится прокачивать второстепенных персонажей. Но дело в том, что четыре года назад это прохождение было по-настоящему увлекательным приключением, с охотой за редкими вещами (за ними не раз и не два ходили в один и тот же инстанс), с длинными цепочками заданий, в конце которых игроку выдавался такой шмот, какого хватало на пару-тройку уровней точно... А с ускорением прокачки все это будет проходить мимо. Или нет? Мы не знаем ответа, но очень хотим надеяться, что разработчики достойно разрешат эту проблему. И неважно, будет ли это сокращение заданий и предметов или тотальная переработка наполнения – мы все-таки верим в Blizzard. Ведь результат «Катаклизма» непредсказуем – а вдруг с момента выхода дополнения дни World of Warcraft и впрямь будут сочтены? ■

Автор:
Иван Гусев

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Винс Зампелла, глава студии Infinity Ward

– Издательство Activision приняло в штыки идею Call of Duty: Modern Warfare. Руководство компании посчитало ее рискованной. Нам говорили: «Сумасшествие! Не делайте этого!» Издательство даже провело маркетинговое исследование, чтобы доказать, как сильно мы ошибаемся! В Activision настаивали, что действие игры должно разворачиваться в годы Второй мировой. Нам пришлось отстаивать свою идею. ■

BLIZZCON УБЫТОЧЕН

В этом году BlizzCon, слет поклонников игр компании Blizzard Entertainment, собрал 20 тысяч фэнов. Каждый заплатил за билет 125 долларов. А сколько еще за сувениры отдал! И все равно праздник геймеров не окупился. Как рассказал вице-президент Blizzard Фрэнк Пирс (Frank Pearce), особенно дорого обходится аренда выставочного центра, 2000 компьютеров и приглашение звезд вроде Оззи Осборна (Ozzy Osbourne). Но, несмотря на то что компания теряет большие деньги на BlizzCon, мероприятие будут проводить и в дальнейшем. ■

ФАКТ

25

МЛН ДОЛЛАРОВ БУДЕТ ПОТРАЧЕНО НА РЕКЛАМУ LEFT 4 DEAD 2

АВСТРАЛИЙЦЫ БЕЗ LEFT 4 DEAD

Цензоров напугали «страшные картинки»?

Признаться, нам уже поднадоело писать о чудачествах совета OFLC, присваивающего возрастные рейтинги всем играм, выходящим на территории Австралии. Если комиссия оставляет проект без рейтинга, значит, в Стране кенгуру его нельзя рекламировать, продавать или брать напрокат. В этом году вне закона были объявлены четыре игры: Risen, Sexy Poker, NecroVisioN и – какой сюрприз! – Left 4 Dead 2. Удивлен? Не ты один. В студии Valve и издательстве Electronic Arts все рты пооткрывали. Ведь первая часть серии без проблем выдержала инспектирование OFLC и получила рейтинг MA 15+ (от 15 лет). Что же такого страшного отыскали цензоры в сиквеле?

Решение OFLC не было единодушным. Некоторые члены комиссии посчитали: игру все-таки можно выпустить в Австралии. Однако большинство высказались против. Дескать, больно уж изощренное насилие творится на экране. Особенно экспертам не понравилось оружие ближнего боя. Стоит персонажу вооружиться топором, самурайским мечом или пилой – и глядите: кровь бет фонтанами, во все стороны разлетаются отрубленные конечности, из ран выпячиваются кости... Одним словом, ужас! Пятнадцатилетним такое видеть никак нельзя. А по австралийскому закону игры, не подходящие пятнадцатилетним, попадают под запрет.

Бан Left 4 Dead 2 чрезвычайно расстроил руководство Electronic Arts. Эта игра – один из ключевых продуктов компании в текущем году, и, конечно, компании не хотелось бы оставлять неохваченным целый континент.

– Смешно, что страна, известная по таким суровым фильмам, как, например, «Безумный Макс», запрещает игры из-за содержащихся в них сцен насилия, – заявила представительница EA Тиффани Стеклер (Tiffany Steckler). – Наша компания считает, что взрослые вправе получать те продукты, которые их интересуют.

Издатель подал апелляцию на решение OFLC. Valve пришлось подготовить для Австралии цензурированную версию Left 4 Dead 2, в которой нет обезглавливания и расчлененки. Только тогда чиновники согласились дать игре «проходной» рейтинг MA 15+.

Кстати, российским издателем Left 4 Dead 2 стала компания «Акелла». Локализированная версия безо всяких проблем появится в магазинах одновременно с общемировым релизом – 17 ноября. ■

OFLC посчитал, что в Left 4 Dead 2 перебор с жестокостью.

Жители Австралии были готовы бороться за Left 4 Dead.

MEDAL OF HONOR: MODERN WARFARE?

ХОДЯТ СЛУХИ

Medal of Honor: Airborne не стала большим хитом.

В EA решили завязывать с фрицами.

Серия Medal of Honor в последние годы утратила былую популярность и сейчас вчистую проигрывает основному конкуренту – Call of Duty. Однако руководство издательства Electronic Arts такое положение дел не устраивает. У «электроников» нет других раскрученных FPS-серий, и глупо ставить крест на Medal of Honor.

В августе генеральный директор EA Джон Ричитьелло (John Riccitiello) признал факт разработки следующей части в серии. Он дал понять: геймеров ждет нечто непредвиденное. А недавно в интернете появилось резюме бывшего сотрудника лос-анджелесской студии Electronic Arts, где в списке проектов числится... «Medal of Honor в современном сеттинге». Разработчик утверждает, что в 2008 году три месяца трудился над этим сверхсекретным шутером. По слухам, игра посвящена «Анаконде». Если ты не в курсе, так называлась военная операция, проведенная международной коалицией во главе с США против террористической организации «Аль-Каида» в Афганистане в 2002 году.

Решение нажиться на успехе Call of Duty: Modern Warfare особого удивления не вызывает. Собственно говоря, многие ждали подобного шага от «электроников». Ирония судьбы: в свое время создатели Call of Duty «клонировали» Medal of Honor. Теперь EA черпает идеи из CoD: Modern Warfare. ■

РАЗРАБОТЧИКОВ ВСЕ ЕЩЕ УВОЛЬНЯЮТ

Shaba Studios решили не поручать новых игр о человеке-пауке.

Heroes Over Europe не прокормила сотню разработчиков.

Почтим минутой молчания Shaba Studios. Компания, открытая в Сан-Франциско в 1997 году, участвовала в разработке игр серии Tony Hawk's Pro Skater, а также выпустила экшен Spider-Man: Web of Shadows. Студия принадлежала издательству Activision и пострадала из-за Guitar Hero 5. Поскольку мировые продажи этой музыкальной игры ниже запланированных, в Activision решили сэкономить. Раз – и 60 с лишним сотрудников Shaba Studios отправлены на биржу труда, а на двери офиса компании повешен замок.

Австралийская Transmission Games пока держится на плаву. В этом году студия выпустила аркадный авиасимулятор Heroes Over Europe и спортивный симулятор Ashes Cricket 2009. Пора работать дальше, но издатели почему-то не горят желанием подписывать новые проекты Transmission Games (в частности, от вертолетной аркады отказались 15 компаний). Встречи с представителями 505 Games, Konami и LucasArts прошли неудачно. Только Codemasters готова продолжить сотрудничество и заказала Cricket 2010. В результате треть сотрудников Transmission Games – порядка 30 человек – получили уведомление об увольнении. ■

Haze погубила Free Radical Design.

CRYTEK СОЗДАЕТ НОВЫЙ ШУТЕР

Год назад британская студия Free Radical Design объявила себя банкротом. Провальный шутер Haze здорово подпортил репутацию компании, и ей не удалось договориться с издателями о новом контракте. К счастью, разработчиков популярной FPS-серии TimeSplitters приютила немецкая компания Crytek. Студию переименовали в Crytek UK, и сейчас она занята созданием нового оригинального шутера, который в перспективе должен стать первой частью долгой серии. Многие геймеры надеялись на TimeSplitters 4, но, по словам сотрудников Crytek UK, это не тот тип игр, который сейчас востребован на рынке. ■

Wanted не успели доделать к премьере фильма.

UNIVERSAL УСВОИЛА УРОК

Еще недавно компания Universal Pictures собиралась самостоятельно финансировать и издавать игры по мотивам своих фильмов. Однако экшен Wanted: Weapons of Fate от шведской студии GRIN (ныне закрытой) преподнес киношникам хороший урок. За первый месяц продаж в США игра разошлась скромным тиражом в 130 тысяч экземпляров. Боссы Universal Pictures задумались: а так ли компании нужно быть полноценным игроком на рынке электронных развлечений? Решили не рисковать. Сейчас Universal Pictures прекращает финансирование проектов по своим грядущим фильмам и ищет издателей, готовых купить права на разработку. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Рэнди Питчфорд, глава студии Gearbox Software

Вот что я вам скажу. Сервис цифровой дистрибуции Steam помогает продвигать и продавать игры. Однако как человек, который хорошо знает эту индустрию, я не доверю Valve – компании, владеющей Steam. И многие другие разработчики тоже. Потому что Valve относится к нам как к конкурентам. Постоянно происходит столкновение интересов, это ужасно. Valve нужно сделать Steam отдельным бизнесом. ■

А мы уж было попрощались с Stargate Worlds...

«ВРАТА» СНОВА ОТКРЫВАЮТСЯ?

2 октября начался показ Stargate Universe – нового фантастического сериала, действие которого разворачивается во вселенной «Звездных врат». В первой серии можно увидеть, как один из персонажей играет в какую-то игру. Так вот, это онлайновая ролевка Stargate Worlds. Похоже, создателям многострадальной игры удалось найти деньги для продолжения разработки проекта. Один из сотрудников студии Cheyenne Mountain сообщил, что последние встречи с инвесторами были успешны и компания готова продолжить работу. ■

ФАКТ

1.7

МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТАКИМ ТИРАЖОМ РАЗОШЛАСЬ FIFA 10 В ЕВРОПЕ ЗА ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ ПРОДАЖ

UBISOFT КУПИЛА СОЗДАТЕЛЕЙ TRACKMANIA

TrackMania – главная причина интереса Ubisoft к Nadeo.

Nadeo также разрабатывает игры серии Virtual Skipper.

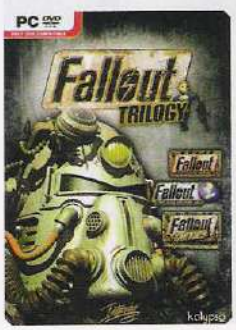
Французское издательство Ubisoft купило парижскую студию Nadeo. Детали сделки не разглашаются. Компания Nadeo была основана в 2000 году и известна по аркадным гонкам TrackMania. Первая версия игры вышла еще в 2003 году и с тех пор много раз переиздавалась со всевозможными дополнениями и новыми режимами. TrackMania обзавелась целой армией поклонников: ежемесячно в нее играют 700 тысяч человек. Геймеры создают свои треки и делятся ими друг с другом. Только за последние два года в интернете появилось 15 миллионов трасс «ручной выделки». Именно это и понравилось руководству Ubisoft.

– Купив Nadeo, мы получили опытную команду, располагающую превосходными онлайновыми технологиями, и хитовую многопользовательскую игру с большим фэн-сообществом, – отметил глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot). – Мы рады, что Nadeo поделится опытом с нашими другими командами разработчиков.

В сентябре Nadeo анонсировала гоночную аркаду TrackMania 2, над которой трудится уже дольше трех лет. Игра позволит геймерам с еще большей легкостью создавать свои треки. Также до недавнего времени студия работала над шутером ShootMania и ролевой игрой QuestMania. Однако новое руководство Nadeo может пересмотреть список проектов студии и внести коррективы. ■

BETHESDA СУДИТСЯ ИЗ-ЗА FALLOUT

Bethesda больше не желает делить Fallout с другими.



Такая обложка – повод для судебного иска.

В 2007 году Bethesda Softworks выкупила франчайз Fallout у его создателя – издательства Interplay. Прежнему владельцу оставили право разработать и выпустить MMORPG в культовой постапокалиптической вселенной. Но было выдвинуто несколько условий, включая такое: к апрелю 2009 года компания должна раздобыть на Fallout Online 30 миллионов долларов.

Этой осенью Bethesda подала иск в федеральный суд штата Мэриленд, обвинив Interplay в нарушении контракта по десяти пунктам. Создатели Fallout так и не сумели собрать сумму, необходимую для разработки MMORPG. Летом на счетах Interplay было всего 16 тысяч долларов и неоплаченных долгов на 2.54 миллиона баксов. Юристы Bethesda также недовольны тем, что Interplay продает Fallout, Fallout 2 и Fallout Tactics под вывеской Fallout Trilogy. Многие геймеры думают: раз трилогия, значит, в состав коллекции входит Fallout 3, и ошибаются. Interplay разрешено продавать свои старые Fallout-игры, но она обязана согласовывать рекламу и дизайн обложек. Издательство этого не сделало.

В общем, Bethesda требует лишить Interplay всех прав на Fallout. Что скажет суд? ■

НЕМЦЫ СДАЮТ ТИРАЖ WOLFENSTEIN

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Одна свастика принесла Activision большие убытки.

Wolfenstein 3D тоже не повезло с немецким релизом.

Как известно, в Германии крайне серьезно относятся к вопросам нацистского прошлого страны. Ни в кино, ни в играх ни в коем случае нельзя показывать свастику. Древний символ разрешено демонстрировать только в историческом или художественном контексте. Шутер Wolfenstein никак не подпадает под это исключение. Поэтому издательство Activision подготовило для Германии цензурированную версию игры, в которой свастика заменена на абстрактный символ. Разработчики убрали и замазали тысячи свастик, но, увы, одну все-таки пропустили. Символ можно заметить, лишь приблизив героя вплотную к нему. Однако это не важно – закон нарушен, а значит игру нельзя продавать на территории страны.

В 1994 году шутер Wolfenstein 3D спровоцировал большой скандал в Германии. В этой игре не только рябило в глазах от свастик, в ней еще и звучал нацистский гимн. Wolfenstein 3D была запрещена. На этот раз издатель решил не дожидаться народного гнева и официального постановления. Компания Activision призвала немецких торговцев сдавать тираж Wolfenstein. Речь идет не только о консольных версиях игры, но и о PC-издании (хотя в последнем случае злополучный символ легко можно было убрать с помощью патча). Вскоре для Германии отпечатают новый тираж шутера, уже без свастики. ■

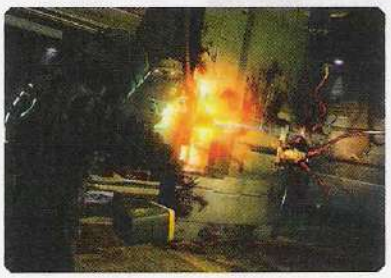
«ВЕДЬМАК» НА РЫНКЕ ЦЕННЫХ БУМАГ

«Ведьмак» – все, что есть у CD Project.

The Witcher 2 еще очень далека от релиза.

Польская компания CD Projekt, всем известная по ролевой игре «Ведьмак», то ли куплена, то ли вот-вот будет куплена. Не можем сказать точнее, поскольку сделка довольно странная. Покупатель – варшавская IT-фирма Optimus, период расцвета которой пришелся на 90-е годы XX века. Сейчас дела компании идут не ахти. По крайней мере, «живых» денег на приобретение CD Projekt нет. Optimus предлагает расплатиться акциями. И руководству CD Projekt эта идея по душе. Студия хочет выйти на рынок ценных бумаг, причем быстро, без бюрократической волокиты. Заметь, даже после слияния с Optimus руководить CD Projekt продолжат те же люди, что и сейчас. Компании уже подписали договор о намерении осуществить сделку, но это еще не финальный документ. Представитель CD Projekt заявил: если акции CD Projekt будут продаваться на рынке, студия привлечет инвестиции, нужные для разработки текущих и будущих проектов. Таких как The Witcher 2: Assassins of Kings. Презентационный ролик улизнул в интернет в сентябре. Разработчики подтвердили его подлинность. К сожалению, пока не известно, обрел ли «Ведьмак 2» издателя. ■

Ура! У Dead Space будет сиквел!



РАЗРАБОТКА DEAD SPACE 2 ВОТ-ВОТ НАЧНЕТСЯ

Студия Visceral Games, которую все зауважали после релиза космического ужастика Dead Space, сейчас доделывает экшен Dante's Inferno. Игра выйдет в начале 2010-го, и затем студия займется Dead Space 2. Сейчас Visceral Games ищет опытного дизайнера, готового отвечать за боевку и управление. Как сказано в объявлении о вакансии, проект успешно миновал подготовительную стадию, и в ближайшие несколько месяцев начнется полноценная разработка. Правда, не ясно, будет ли PC-версия. В США Dead Space разошлась на персоналке смешным тиражом – 36 тысяч экземпляров. Есть повод для беспокойства.... ■

Главный герой шоу собственной персоной.

РЕАЛИТИ-КВЕСТ «ЭТО Я!»

Онлайновый реалити-квест «Это Я!» запустился в октябре по адресу http://etoya.tv. Никаких смонтированных съемок, отрепетированных реплик и лимитированных по времени серий! Герой шоу Кирилл – 20-летний мастер боевых искусств, любитель острых ощущений и, конечно же, девушек – всегда в прямом эфире. При этом он живет в обычной квартире (а не в студии) и, почти как в компьютерной игре, выполняет свои странные, а иногда и небезопасные задания в условиях реального города. Концепция шоу может напомнить кому-то фильм «Игра», только в менее беспощадном и более компактном варианте. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Олег Медокс, глава 1С: Maddox Games

У меня небольшая команда, и каждый в ней талантлив. Мы часто задерживаемся на работе. Сейчас трудимся в поте лица над новой серией авиасимуляторов. Первая часть посвящена битве за Британию в 1940 году. Движок делаем с прицелом на будущее, будем его постепенно усовершенствовать. Ребята используют самые современные технологии, чтобы добиться реализма в передаче ощущения полета. ■

UT 2004 помогает науке.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Ученые продолжают изучать игры и игроков. В университете Миссури при помощи многопользовательского шутера Unreal Tournament 2004 доказали, что у геймеров повышается уровень тестостерона, когда они побеждают незнакомцев, и падает – когда приятелей. Кому было нужно это исследование, ума не приложим.

Тем временем в университете Южной Калифорнии проанализировали 150 хитовых игр и не нашли в них героев из нацменьшинств. Женщинам, детям и старикам также крайне редко достаются важные роли. Ужас! ■

ФАКТ

2

МЛН ИГРОКОВ ЗАРЕГИСТРИРОВАНО В ОНЛАЙНОВОМ ШУТЕРЕ BATTLEFIELD HEROES

ПАПА ЛАРЫ КРОФТ БРОСИЛ ДОЧЬ

Теперь Тоби Гард сам по себе.

Такой должна была предстать Лара в новой игре.

Не так давно стали известны первые детали новой игры в популярной приключенческой серии Tomb Raider. По слухам, действие экшена разворачивается на таинственном японском острове, куда юную британскую авантюристку выбросит штормом. Да, именно юную – студии Crystal Dynamics поручен очередной перезапуск серии, и на этот раз историю Лары велено рассказывать с самого начала. Большой открытый мир-песочница, полностью переделанная боевая система и взрослая атмосфера – вот отличительные черты новой Tomb Raider. Впрочем, возможно, вся озвученная выше информация уже не актуальна. Разработкой проекта до недавнего времени руководил Тоби Гард (Toby Gard) – дизайнер, придумавший Лару Крофт. В 1997 году он покинул студию Core Design и открыл свою компанию, но потерпел неудачу в бизнесе. Гард присоединился к Crystal Dynamics, и в этом году ему доверили следующую часть Tomb Raider. Но что-то пошло не так. Может, не сдюжил. Или не сложились отношения с новым руководством из японской Square Enix.

Официально подтверждено: Тоби покинул Crystal Dynamics. Теперь он независимый консультант, помогающий игроделам в вопросах дизайна, анимации и подачи сюжета. Гард не отвечает, продолжается ли разработка Tomb Raider без него или проект закрыт. Отмалчиваются и сотрудники пресс-службы Square Enix. ■

СЦЕНАРИСТА «САЙЛЕНТ ХИЛЛА» ПОСАДИЛИ

Эвери сейчас не до сценариев.

«Сайлент Хилл» собрал около 100 миллионов долларов по миру.

В середине сентября стало известно, что сценарист Роджер Эвери (Roger Avary) и продюсер Сэмюель Хадида (Samuel Hadida) трудятся над сиквелом ужастика «Сайлент Хилл». Эта же пара работала над первой частью и добилась вполне сносного результата. Эвери заявил, что дни и ночи напролет пишет сценарий «Сайлент Хилл 2», а Хадида пообещал: его парижская студия Davis Films приступит к съемкам в 2010 году, как только расквитается с четвертой «Обителью зла».

Но, как говорится, хочешь насмешить бога – поведай ему о своих планах. Буквально спустя две недели после официального анонса «Сайлент Хилл 2» Эвери посадили в тюрьму. В январе 2008 года он, пьяный, на скорости 160 километров в час врезался в столб. Погиб пассажир. Жена Эвери получила серьезные ранения. Сам сценарист был отпущен под залог в 50 тысяч долларов. 29 сентября суд вынес вердикт: год тюремного заключения и пять лет испытательного срока.

Сам понимаешь, в тюрьме царит не самая творческая атмосфера. Вероятно, Эвери придется на время забросить оба своих проекта: «Сайлент Хилл 2» и экранизацию шутера Return to Castle Wolfenstein. ■

КОРОЛЬ-ЛИЧ СОБРАЛСЯ В КИНО

ХОДЯТ СЛУХИ

История Короля-лича словно написана для кино.

Рэйми полон энтузиазма по поводу фильма во вселенной Warcraft.

Когда Blizzard Entertainment договорилась с киностудией Legendary Pictures о создании фильма во вселенной Warcraft, картину обещали выпустить в 2009 году. Увы, планы так и остались планами. В то же время нельзя сказать, что проект заморожен и ничего не делается. Этим летом стало известно имя режиссера фильма с бюджетом 100 миллионов долларов. Показать Азерот на большом экране вызвался Сэм Рэйми (Sam Raimi), всем знакомый по трилогии «Человек-паук». А недавно появилась информация, пока никем не подтвержденная, о сюжете картины.

Крупнейшая в мире база данных о кинематографе Internet Movie Database (www.imdb.com) сменила название фильма с Warcraft на Warcraft: The Rise of the Lich King и указала ориентировочную дату премьеры – 2011 год. По слухам, сценарий картины Рэйми пишется по мотивам романа Кристи Голден (Christie Golden) Arthas: Rise of the Lich King. Писательница, в свою очередь, черпала вдохновение из игр Warcraft 3: Reign of Chaos и World of Warcraft: Wrath of the Lich King. В книге подробно расписана трагическая история превращения принца Артеса Менетила, готового на любые жертвы ради спасения своего народа, в безжалостного Короля-лича. Роман вышел в Америке этой весной и мгновенно стал бестселлером.

Время покажет, дезинформировала ли нас IMDb или нет. ■

В НАЧАЛЕ 2010 ГОДА НАС ЗАВАЛЯТ ХИТАМИ

На покупку Splinter Cell: Conviction деньги уже отложены...

...а вот на Battlefield: Bad Company 2 придется занимать.

Обычно конец года – золотое время для издателей. Они выкладывают на прилавки хиты, а геймеры сметают их – друзьям на рождественские подарки, себе на новогодние каникулы. Однако этой осенью не так уж много AAA-игр доберется до магазинов. По разным причинам задержан релиз StarCraft 2, BioShock 2, Mafia 2 и многих других перспективных проектов. На днях стало известно, что ролевая игра Alpha Protocol тоже еще не готова и выйдет только будущей весной. Забуксовала и гоночная аркада Blur, ее выпуск также перенесли на 2010-й.

В результате сложилась уникальная ситуация. Обычно первая половина года считается мертвым сезоном для игровой индустрии. Однако в первые два квартала 2010-го нас ждет игровое изобилие. В начале года выйдет PC-версия экшена Assassin's Creed 2, 9 февраля – BioShock 2, 26 февраля – Tom Clancy's Splinter Cell Conviction, потом подтянутся Mass Effect 2, Battlefield: Bad Company 2, Aliens vs. Predator. Глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) пророчит новую волну задержек релизов: слишком уж тесно будет хитам при нынешнем графике релизов. ■

Omlet.ru beta

ВСЕ В OMLET

Компания МТС официально объявила о запуске нового интернет-сайта Omlet.ru. Это мультимедийный интерактивный развлекательный портал, сочетающий в себе, с одной стороны, полноценную функциональность социальной сети с блогами, сообществами и фан-клубами, с гибкими настройками личного пространства пользователя и, с другой, – Интернет – магазин с огромным выбором разнообразного контента: музыки, видеоклипов, фильмов и сериалов, радиостанций, телеканалов, и, конечно, игр! На портал может зайти пользователь любого устройства – мобильного телефона или персонального компьютера. ■

Дело Titan Quest будет продолжено.

СКРОМНОСТЬ – НЕ ПОРОК

В феврале 2008 года закрылась Iron Lore Entertainment (Titan Quest). На ее обломках возникла студия Crate Entertainment. Глава компании Артур Бруно (Arthur Bruno) попытался выкупить права на Black Legion (так называлась консольная ролевка, над которой Iron Lore трудилась в последние месяцы), но многомесячные переговоры оказались бесплодными. Сейчас Crate начала разработку небольшой ролевой игры для PC. Рекламный бюджет почти нулевой, распространять проект будут через интернет. «Если продажи игры достигнут уровня 10 процентов от тиража Titan Quest, мы будем очень довольны», – заявил Бруно. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Брэд Уорделл, генеральный директор Stardock

Поначалу я защищал Games for Windows Live. Я хотел, чтобы наша новая игра Elemental поддерживала этот онлайн-сервис. Но Microsoft ставит такие условия – ох! Если вы хотите обновить свою игру через Games for Windows Live, нужно пройти сертификацию. Если вы делаете это больше определенного количества раз, нужно заплатить Microsoft. Если такой подход победит на рынке, мне придется покинуть игровой бизнес. ■

Безработному нужны деньги.

ТОМПСОН ТРЕБУЕТ 40 МИЛЛИОНОВ

Многие годы Джек Томпсон (Jack Thompson) выступал против электронных игр, а особенно серии Grand Theft Auto. Год назад эксцентричный флоридский адвокат был отстранен от юридической деятельности. Однако геймеры его не забыли. В социальной сети Facebook есть несколько антитомпсоновских групп. После того как один из участников пообещал выслать 50 долларов любому, кто ударит Джека по лицу, юрист написал заявление в суд. Он требует 40 миллионов долларов с Facebook, поскольку организация не убрала высказывания против него. ■

ФАКТ

2.5

МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ BATMAN: ARKHAM ASYLUM ОТГРУЖЕНО В МАГАЗИНЫ ПО ВСЕМУ МИРУ

CALL OF DUTY ЗАБРОСЯТ В КИНОТЕАТРЫ

А ты готов к Modern Warfare на большом экране?

Spore: первый мультфильм об эволюции!

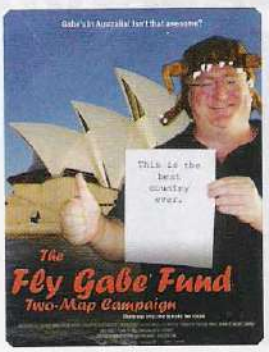
Еще весной глава издательства Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) проговорился, что компания подумывает о переносе FPS-серии Call of Duty на большой экран. Пока не известно, удалось ли заинтересовать явно не дешевым проектом киношников, но первый шаг на пути к большой премьере уже сделан. Activision зарегистрировала словосочетание Call of Duty для использования в фильмах, будь то боевик, драма, комедия, приключенческий фильм или даже мультик.

Не дремлют и конкуренты. Electronic Arts, продавшая права на экранизацию The Sims, Army of Two, Dead Space, Dante's Inferno и Mass Effect, нашла покупателя и для серии Spore. Игра с мировым тиражом 3.2 миллиона экземпляров приглянулась 20th Century Fox. Боссы кинокомпании решили, что Spore – отличный материал для трехмерного компьютерного мультфильма. Уже назначен режиссер – Крис Ведж (Chris Wedge), сделавший себе имя на «Ледниковом периоде» и «Роботах». Сценарий пишут Грег Эрб (Greg Erb) и Джейсон Ормленд (Jason Oremland), вместе уже работавшие над диснеевской «Принцессой и лягушкой».

Кстати, по слухам, бывший генеральный директор Disney Майкл Эйснер (Michael Eisner) надумал сделать фильм по мотивам экшен-серии MechWarrior. Проект ведет его инвестиционная фирма The Tornante Company. ■

ФЭНЫ ОТПРАВИЛИ ГЕЙБА НЬЮЭЛЛА В АВСТРАЛИЮ

Джо и Гейб вместе выпили пива.



Геймерам понравилась идея отправить Ньюэлла в Австралию.

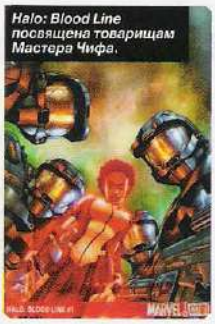
Президент компании Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) – занятой человек. Однако фэны Left 4 Dead заставили его забыть о делах и слетать в Австралию, чтобы... посмотреть любительский мод.

Помните, геймеры развернули кампанию против Left 4 Dead 2, поскольку, по их мнению, за год, прошедший с момента релиза первой части, ничего путного создать нельзя? Valve пригласила особо активных противников игры в свой офис и даже оплатила им билеты. Вскоре 19-летний австралийский геймер Joe W-A написал Ньюэллу гневное письмо: «Как вы могли не пригласить меня?! Вы обязаны посмотреть мою кампанию Left 4 Dead!» Гейб в шутку ответил: «Мы бойкотируем твою кампанию». «Хотите, чтобы я оплатил вам билет до Австралии? Ладно», – согласился Джо и призвал геймеров делать пожертвования. В считаные дни было собрано 3 тысячи долларов. Сотку с припиской «Хорошо провести пару дней без начальства» прислал один из сотрудников Valve.

Пришлось Гейбу лететь в Сидней. Встреча состоялась, президент Valve посмотрел кампанию (он не был особо впечатлен), дал пару советов и улетел домой в Сиэтл. ■

HALO ЗАРАБАТЫВАЕТ БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ

Halo 3: ODST оправдала надежды издателя.


Halo: Blood Line посвящена товарищам Мастера Чифа.

Хотя на персоналке игры серии Halo не появлялись с весны 2007 года, о ней ни в коем случае не стоит забывать. В любой момент Microsoft может анонсировать PC-версию Halo 3 или MMORPG в мире Мастера Чифа. Как недавно заявил Фрэнк О'Коннор (Frank O'Connor), руководитель 343 Industries (дивизион Microsoft, занимающийся исключительно Halo. – Прим. ред.), у компании разработан шестилетний план по развитию и продвижению серии. Всего за две недели после сентябрьской премьеры шутер Halo 3: ODST разошелся тиражом 2.5 миллиона экземпляров. Игра уже принесла издателю 125 миллионов долларов. Следующей осенью выйдет шутер Halo: Reach – приквел первой части, посвященный обороне планеты Рич от альянса инопланетных рас Ковенант. Ну а дальше, судя по всему, следует ждать Halo 4. Фрэнк О'Коннор подтвердил, что Мастер Чиф обязательно вернется в строй, и дал понять, что действие «четверки» развернется на загадочной огромной мрачной планете, которую геймерам показали в самом конце Halo 3.

Франчайз будет развиваться по всем направлениям. В ноябре выходит сборник рассказов Halo: Evolutions, в декабре компания Marvel начинает публиковать комикс-серию Halo: Blood Line. Ну а будущей весной на DVD выйдет аниме-антология Halo Legends, составленная из семи мультфильмов. ■

MICROSOFT ХОЧЕТ КУПИТЬ EA?

А вдруг Need for Speed станет Xbox-эксклюзивом?

UFC 2009 Undisputed – главный хит THQ в этом году.

За первой волной слияний и поглощений, накрывшей игровую индустрию, возможно, последует вторая. Square Enix купила Eidos, Tecmo объединилась с Koei, Warner Bros. заполучила львиную долю Midway, ZeniMax приобрела id Software. Все эти сделки – лишь грошовые покупки по сравнению с теми, о которых ходят слухи. По неподтвержденной информации, поступившей из ряда источников, Microsoft готовится сделать бизнес-предложение издательству Electronic Arts, а на компанию THQ положили глаз медиагиганты Viacom и Time Warner.

Руководство THQ отказывается комментировать слухи.

Нам трудно даже представить, сколько может стоить EA, однако у Microsoft, безусловно, есть такие деньги. Заполучив «электроников», корпорация Билла Гейтса (Bill Gates) сможет заметно изменить ситуацию на консольном рынке, сделав Xbox-эксклюзивами серии Need for Speed, Battlefield, FIFA и Madden NFL. Впрочем, сделка века вряд ли состоится. Представитель Microsoft заявил: «Мы не планируем покупать EA».

Слухи вызвали рост стоимости акций THQ (на 15 процентов) и Electronic Arts (на 8 процентов). ■

Критики прохладно приняли CrimeCraft.

VOGSTER СОКРАЩАЕТ ЛИШНИХ

В середине сентября игровую индустрию всколыхнула новость о закрытии Vogster Entertainment (CrimeCraft и игры для карманных консолей) – компании с офисами в Киеве, Москве, Нью-Йорке и Чикаго. Несколько украинских сотрудников Vogster подтвердили, что ищут работу. Ситуация быстро прояснилась. Vogster рано хоронить, но в компании действительно идут сокращения.

– Vogster – независимая компания, нам следует грамотно использовать имеющиеся ресурсы, – заявил Даниил Пруслин (Daniel Prousline), вице-президент по разработке. Точное количество уволенных не сообщается. Чикагский офис, судя по всему, закрыт. ■

Судьба Ascendant неизвестна.

BIG HUGE GAMES НАНИМАЕТ

В мае студия Big Huge Games, а также права на RTS-серию Rise of Nations и все наработки компании были куплены 38 Studios, основанной знаменитым бейсболистом Куртом Шиллингом (Curt Schilling). Сейчас команда Big Huge Games разрабатывает ролевую игру и подыскивает себе новые кадры (есть вакансии ведущего художника и ведущего PS3-программиста). Трудно понять, доделывает ли студия свой неанонсированный проект – ролевую игру Ascendant или же занялась чем-то новым. Дизайнер Кен Ролстон (Ken Rolston), сыгравший ключевую роль в разработке The Elder Scrolls 3 и 4, по-прежнему в штате Big Huge Games. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/
СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

20–26 СЕНТЯБРЯ

Название игры	Издатель
1. Aion	NCsoft
2. Championship Manager 2010	Eidos
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. Blood Bowl	Focus Home Interactive
5. Need for Speed: Shift	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
7. Batman: Arkham Asylum	Eidos
8. Resident Evil 5	Capcom
9. Empire: Total War	Sega
10. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ

27 СЕНТЯБРЯ – 3 ОКТЯБРЯ

1. Aion	NCsoft
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Championship Manager 2010	Eidos
4. FIFA 10	Electronic Arts
5. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
6. Empire: Total War	Sega
7. Blood Bowl	Focus Home Interactive
8. Risen	Deep Silver
9. Need for Speed: Shift	Electronic Arts
10. Batman: Arkham Asylum	Eidos

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В АВСТРАЛИИ/
СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

27 СЕНТЯБРЯ – 4 ОКТЯБРЯ

Название игры	Издатель
1. Aion	NCsoft
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
4. The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts
5. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
6. Need for Speed: SHIFT	Electronic Arts
7. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
8. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
9. FIFA 10	Electronic Arts
10. World of Warcraft	Blizzard Entertainment

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ/
СЕНТЯБРЬ – ОКТЯБРЬ 2009 ГОДА

27 СЕНТЯБРЯ – 4 ОКТЯБРЯ

Название игры	Издатель
1. The Sims 2	Electronic Arts
2. Aion	NCsoft
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
7. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
8. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
9. World of Warcraft Battlechest	Blizzard Entertainment
10. Need for Speed: Shift	Electronic Artsx

Американские счетоводы вконец обленились и не предоставляют теперь даже сводный рейтинг продаж за месяц. Ну и ладно, плакать не станем. Пока заменим США на Австралию с Новой Зеландией, а дальше подумаем, как быть.

С началом осени в чартах неспокойно – прям как на море в непогоду. «Тонут» ветераны. С ума сойти – в Англии наконец-то перестали покупать Football Manager 09. Все ждут Football Manager 10. Особо нетерпеливые довольствуются Championship Manager 2010. Ну и конечно же, у каждого англичанина в коллекции должна быть FIFA 10. Правда, в отличие от спортивных менеджеров в виртуальный футбол британцы предпочитают играть на консолях. Поэтому пусть вас не смущает четвертое место FIFA 10. В общем кроссплатформенном зачете она все равно первая. Более того, по продажам в дебютную неделю FIFA 10 уступила только Grand Theft Auto. Еще немного, и был бы рекорд. Ничего, FIFA 11 все исправит. Главной же компьютерной игрой сезона следует признать онлайновую ролевку Aion. Южнокорейское издательство NCsoft можно поздравить с прекрасной рекламной кампанией. Так раскрутить далеко не идеальную игру (как верно подметил обозреватель сайта Eurogamer: «You can take the MMO out of Korea, but you can't entirely take Korea out of the MMO») – это нужно уметь. С Tabula Rasa не получилось. Но в NCsoft умеют учиться на ошибках. Теперь посмотрим, насколько продолжительным будет успех Aion на Западе.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

НОЯБРЬ 2009 ГОДА – ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Arthur and the Revenge of Maltazard	Action	Ноябрь 2009
Assassin's Creed 2	**Action**	**I квартал 2010**
Avatar: The Game	Action	24 ноября 2009
Borderlands	Action/RPG	IV квартал 2009
Call of Duty: Modern Warfare 2	**FPS**	**10 ноября 2009**
Colin McRae: DiRT 2	**Racing**	**1 декабря 2009**
Dark Fall: Lost Souls	Adventure	6 ноября 2009
Dark Void	Action	12 января 2010
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	5 января 2010
Dragon Age: Origins	**RPG**	**3 ноября 2009**
EverQuest: Underfoot	MMORPG	24 ноября 2009
Fort Zombie	Action/RPG	IV квартал 2009
Guitar Hero World Tour	Music	Декабрь 2009
Hearts of Iron: Arsenal of Democracy	Strategy	17 декабря 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	IV квартал 2009
League of Legends	Strategy	IV квартал 2009
LEGO Harry Potter: Years 1–4	Action	Январь 2010
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	Action	17 ноября 2009
Left 4 Dead 2	**FPS**	**17 ноября 2009**
Painkiller: Resurrection	FPS	IV квартал 2009
RACE On	Simulation	13 ноября 2009
Rogue Warrior	FPS	IV квартал 2009
Runaway: A Twist of Fate	Adventure	IV квартал 2009
Saw: The Videogame	Action	20 ноября 2009
Serious Sam HD	FPS	IV квартал 2009
SpellForce 2 – Faith in Destiny	Strategy/RPG	Зима 2009
Star Trek: D-A-C	Arcade	Ноябрь 2009
Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition	**Action**	**3 ноября 2009**
Tales of Monkey Island – Chapter 5: Rise of the Pirate God	Adventure	Ноябрь 2009
The Princess and The Frog	Action	17 ноября 2009
The Saboteur	Action	8 декабря 2009
The Sims 3: World Adventures	Simulation	17 ноября 2009
Tropico 3	Strategy	11 ноября 2009
Two Worlds 2	RPG	Зима 2009
Windchaser: Guilds of Glory	Strategy	8 декабря 2009
World of Zoo	Simulation	5 ноября 2009
Zombie Driver	Racing	Ноябрь 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

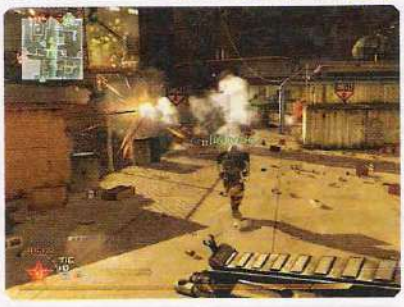
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2009
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	IV квартал 2009
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	IV квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	IV квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2010
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	IV квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	IV квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	II квартал 2010
Буря в стакане: Гонки на маршрутках	SkyRiver Studios	1С	Racing	Осень 2009
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	SoftLab-Nsk	1С	Simulation	27 ноября 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1С	Strategy	IV квартал 2009
Искусство войны. Курская дуга	1С	1С	Strategy	IV квартал 2009
История войн: Александр Невский	Unicorn Games	1С	Strategy	Осень 2009
Князь 3: Новая династия	1С	1С	RPG	IV квартал 2009
КрАЗ	1С-Avalon	1С	Racing	IV квартал 2009
Морской охотник: Южный гамбит	Акелла	Акелла	Simulation	IV квартал 2009
Патриот	Орион	Руссобит-М	FPS	IV квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	IV квартал 2009
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С		Action/RPG 2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	IV квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В НОЯБРЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
2	3 **НАЧАЛО ЭРЫ ДРАКОНА** Компания BioWare наконец-то доделала Dragon Age: Начало. Эту RPG в традициях Baldur's Gate мы ждали аж с 2004 года.			6 **ВСЕ НА «ИГРОМИР»!** С 6 по 8 ноября в московском ВВЦ пройдет очередная выставка индустрии электронных развлечений «ИгроМир».		
9	10 **ОСЕННИЙ ПРИЗЫВ** На второй неделе ноября выходит всего одна игра – Call of Duty: Modern Warfare 2. Ни один издатель не рискнул бросить вызов этому блокбастеру.			13	14	15 **ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЛАРА КРОФТ** В этот день в 1996 году компания Eidos Interactive выпустила экшен Tomb Raider. Успех был феноменальный. Сегодня Лара Крофт – киберикона.
16	17 **ЗОМБИ МНОГО НЕ БЫВАЕТ** Год назад, только 19-го числа, вышел шутер Left 4 Dead. Продолжение не заставило себя ждать. Выжившие, к бою – в магазины, за Left 4 Dead 2.	18	19	20	21	
	25	26 **ПОДАРОК КИБЕР-СПОРТСМЕНУ** В этот день в 1999 году увидел свет культовый многопользовательский шутер Unreal Tournament от Epic Games.		29		
30 **КОМУ ДОБАВКИ?** 11 лет назад состоялся релиз отличного дополнения Brood War к стратегии StarCraft. Никто и не предполагал, что StarCraft 2 появится лишь в 2010-м.						1

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

В ходе разработки экшена Tomb Raider: Legend ребята из студии Crystal Dynamics больше всего намучились с метрикой. Они несколько раз неосмотрительно меняли длину прыжка Лары Крофт. В результате расхитительница гробниц постоянно то не допрыгивала, то перелетала нужную точку в пространстве. ■

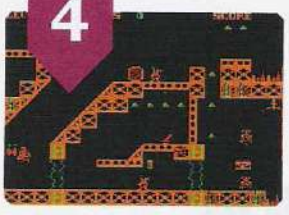
2

Скотт Миллер и Джордж Брусард, боссы компаний Apogee и 3D Realms, создавших и выпустивших шутер Duke Nukem 3D и еще много хороших игр, познакомились в средней школе. В начале 80-х годов они зависали в залах игровых автоматов и даже написали книгу, как играть и выигрывать. ■

3

В издательство Electronic Arts очень часто звонят профессиональные спортсмены, недовольные своими характеристиками в спортивных симуляторах компании. Однако, несмотря на скандалы, «электроники» отказываются что-либо исправлять, утверждая, что каждая оценка игрока обоснованна. ■

4



До 90-х годов XX века во всех играх были «жизни». Как правило, ты начинал с тремя сердечками и по ходу набирал еще или терял все и начинал сначала. Первой игрой, в которой не было жизней, считается Monuments of Mars. Он вышел в 1991 году. Если герой погибал, ты просто начинал уровень заново. ■

5

Рианна Пратчетт дочь знаменитого фантаста, специализируется на сценариях игр. По ее признанию, сложнее всего было работать над сценарием Mirror's Edge. Дело в том, что сначала разработчики из Digital Illusions создали почти все уровни, а уже потом попросили Пратчетт придумать сюжет. ■

6

Первым симулятором жизни была вовсе не The Sims. В 1985 году издательство Activision выпустило Little Computer People, посвященную компьютерным людям. Они жили на экране: готовили, забавлялись, смотрели телевизор. Activision пыталась убедить геймеров, что в их Apple II живет крохотный народец. ■

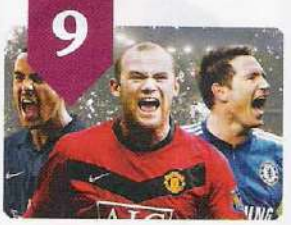
7

Джон Мэдден, вот уже много лет являющийся счастливым талисманом серии Madden NFL, посвященной американскому футболу, отчаянно боится летать. Игрок, тренер и комментатор в 1979 году перенес сильный приступ паники на борту самолета и теперь путешествует только на личном автобусе. ■

8

Коммерческий успех шутера Wolfenstein 3D привел к увеличению бюджетов игр. Большинство проектов в то время разрабатывались в одиночку. Они приносили не больше 10 тысяч ежемесячно. Но в 1992 году вышла Wolfenstein 3D – она начала давать издателю 200 тысяч в месяц! ■

9



Футбольный симулятор FIFA 10 имеет 16 разных обложек. Как объясняет глава дивизиона EA Sports Питер Мур, если на обложке английской версии будет француз, это здорово повредит продажам. Поэтому в разных странах лицом игры служат разные футболисты. ■

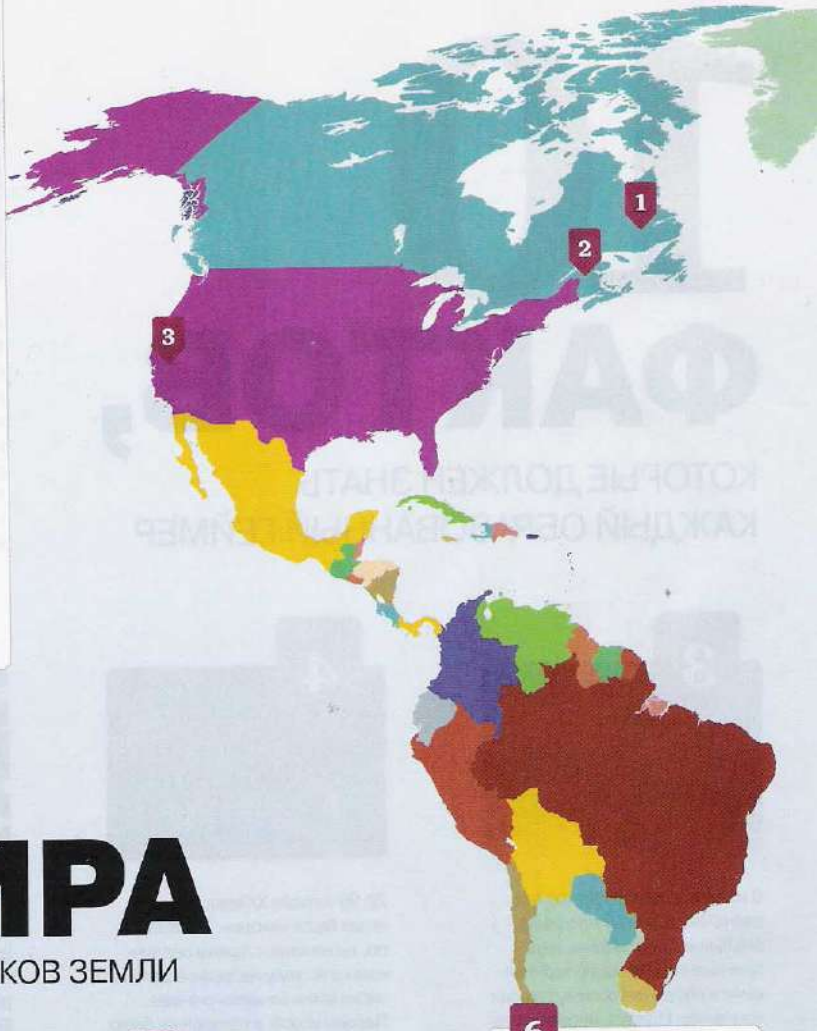
10

Дэвид Гейдер, главный сценарист канадской компании BioWare, случайно попал в идустрию. Он работал менеджером отеля и что-то пописывал для души. Друг, трудившийся в BioWare, пригласил его на собеседование на должность сценариста. Совсем скоро Гейдер работал над Baldur's Gate 2. ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ



1

НОВАЯ ШОТЛАНДИЯ, КАНАДА

У побережья Тихого океана расположена одна из самых успешных студий Канады – HB Studios, которая что ежегодно входит в сотню лучших мировых разработчиков. Компания занимается разработкой второстепенных проектов и портов спортивных сериалов от Electronic Arts.

Известная сегодня геймерам Digital Illusions CE тоже когда-то была студией на вторых ролях. Но успех Battlefield 1942 изменил все.

2

МОНРЕАЛЬ, КАНАДА

В недрах огромной Eidos Montreal разрабатываются две игры-надежды: Deus Ex 3 и Thief 4. Недавно стало известно, что в студии зреет совершенно новый проект, старт которому был дан уже после поглощения Eidos корпорацией Square Enix.

Монреаль со сверхзвуковой скоростью становится ведущим городом в мире для разработчиков компьютерных игр. Здесь находятся такие студийные монстры, как Ubisoft Montreal, EA Montreal, Eidos Montreal, A2M, Gameloft, в каждой из которых трудится целая армия талантов со всего света.

3

КАЛИФОРНИЯ, США

Bluehole Interactive метит в короли MMORPG. Костяк команды составляют ключевые разработчики Lineage 2. Фундамент для наступления на рынок США корейцы возводят в Калифорнии. Их первый «большой» проект Tera Online выходит в следующем году.

Соперничать с американскими игровыми студиями на рынке топовых MMORPG сегодня могут только южнокорейские разработчики. Медленно, но верно на пятки им наступают ребята из Китая.

4

РЕЙКЬЯВИК, ИСЛАНДИЯ

CCP Games, несмотря на все финансовые невзгоды, свалившиеся на экономику Исландии, не думает сдаваться! Студия продолжает расширять вселенную Eve Online. Недавно мы услышали и увидели Dust 514 – новый проект в смешанном жанре FPS / RTS с очень технологичной графикой.

В начале октября проходит EVE Fanfest – уникальный фанатский фестиваль вроде Blizzcon.

5

МИЛАН, ИТАЛИЯ

Милан сейчас – центр не только моды, но и игр! В Италии пройдет IVDC (Italian Videogames Developer Conference) – ежегодная конференция итальянских разработчиков и издателей игр, в рамках которой выступят докладчики из таких студий, как Milestone, Black Sheep Studios, Imagimotion.

Итальянская Milestone – одна из старейших студий в Европе. Начинали ребята еще в 1995 году с игры Screamer, а наиболее известны их сериалы Superbike и Moto GP.

6

БЕЛОРУСИЯ, МИНСК

Выход «Order of War: Освобождение» стал ключевым событием в истории белорусского геймдева в этом году. Крупный проект, изданный корпорацией Square Enix, отмечали практически на государственном уровне. Теперь все наше внимание «Миру танков» – самобытной и уникальной MMO.

В Белоруссии не слишком много крупных студий. Помимо Wargaming.net в стране расположен офис Nival Network и производственная артель Steel Monkeys.

7

КИЕВ, УКРАИНА

Андрей Шпагин, бывший ведущий программист GSC GameWorld («Казаки 2»), работает над уникальным продуктом 3D-Coat с вокселным скульптом и потрясающей ретопологией в 3D. Программа широко востребована за рубежом и во многом не имеет себе явных.

Воксели на заре развития компьютерной графики в играх боролись с полигонами за право на жизнь. Полигоны в результате победили (их проще обрабатывать видеокарте), зато воксели подарили нам Outcast, Command & Conquer: Tiberian Sun и ряд других прекрасных игр в конце 90-х.

8

ДУБНА, МОСКВА, РОССИЯ

В конце октября на территории ОЭЗ «Дубна» пройдет Общероссийская конференция по игровой индустрии и интерактивным технологиям. Crytek является золотым спонсором конференции и намерена продвигать CryENGINE 3 на территории СНГ, а докладчиками являются известные международные деятели индустрии.

Компания «Биарт», организатор конференции, хорошо известна нашим читателям как разработчик U-Wars.

9

ХОШИМИН, ВЬЕТНАМ

В современном Вьетнаме живет и здравствует единственная студия – разработчик компьютерных игр – Glass Egg Digital Media. Студия основана американскими менеджерами, но весь персонал в ней – вьетнамцы, что позволяет существенно снижать издержки. Компания в данный момент трудится над созданием арта и кода для крупных неанонсированных американских игр.

В век глобализма утверждать, что, скажем, Fallout 3 сделана исключительно американцами, уже нельзя – обычно над созданием любого крупного проекта трудится сразу несколько студий по всему миру. Как правило, в любом ААА-проекте занят по крайней мере один русский.

10

ШАНХАЙ, КИТАЙ

Epic Games China уже давно присутствует на территории Китая – компания продавала и продвигала технологию Unreal 3 Engine для азиатских разработчиков, причем крайне успешно: количество игр с пламенным мотором Unreal 3 в Азии значительно выросло. Сейчас компания активно набирает лучших людей Китая для работы над крупным проектом.

На взятии Поднебесной «эпики» не остановились – чуть позже был открыт офис в Южной Корее.

Автор:
Дмитрий Рубанов

При моделировании трасс и физики автомобилей разработчики часто консультируются у профессиональных гонщиков. К примеру, создателям Forza 3 помогала Наташа Гачнанг – звезда «Формулы-2».

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ

АНТРОПОЛОГИЯ FORZA MOTORSPORT 3, ИЛИ ДРАЙВ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Жанр автосимуляторов вплотную приблизился к своеобразной «точке невозврата». Раньше разработчики гонок нещадно оптимизировали движки, выдавливая из них лишние сотни полигонов, пытались скрыть угловатость моделек грамотным текстурированием и мечтали о лучших временах с мультиядерными процессорами и аппаратной физикой. С недавних пор положение вещей изменилось самым коренным образом. Геометрия автомобилей и физика перестали быть проблемой. Неужели пришло то самое светлое будущее?

Настоящие гонки начались с Pole Position – вольной фантазии на тему «Формулы-1» в 1982 году. Затем жанровые амбиции начали набирать обороты: игры становились совершеннее, технологичнее, достовернее. Сериалы The Need for Speed, Test Drive, Colin McRae в определенные моменты существования сильно повлияли на само понятие «автосимулятор». Одни устанавливали стандарты реалистичности, другие поражали фотогеничной картинкой. Однако настали лучшие времена, и теперь половина игрушек с машинами в главных ролях выглядят красиво, но одинаково. Неподготовленный человек вряд ли отличит GRID от DiRT, а Shift от какой-нибудь следующей Test Drive или Race Driver. Forza Motorsport 3, пожалуй, единственное исключение. На сегодняшний день третья Forza, без сомнения, самая симпатичная и одновременно достоверная гоночная игра, доступная лишь в версии для приставки Xbox 360. Симулятор от студии Turn 10 сочетает в себе беспрецедентную детализацию с максимально реалистичными моделями поведения и повреждения автомобилей. Любые позитивные впечатления от Shift и второй DiRT (нам уже удалось мельком глянуть на игру) меркнут на фоне без пяти минут идеальной Forza Motorsport 3. Разумеется, здесь не получится превратить авто в груду искореженного металла в духе Burnout – ни один производитель такого ни за что не допустит, зато основательно помять кузов, убить подвеску и довести трансмиссию до полумертвого состояния – легко.

Первое впечатление, как известно, самое главное. Так вот, первое впечатление от триквела Forza – шок. Абсолютный шок в самом лучшем смысле слова: без фальши и заученного «Ох!». Модели авто безукоризненны. Нет, правда, первое желание при виде новенькой блестящей Audi R8 в меню – забыть о дедлайне, закрыться в темной комнате с недельным запасом кофе, «Доширака», туалетной бумаги и внимать, внимать и еще раз внимать. Мы часами бегали вокруг шикарных копий машин и рекламных фотографий с линейкой, но так и не смогли найти хоть сколько-нибудь заметные отличия. Видимо не зря одна известная аналитическая кампания не так давно опубликовала результаты исследований, по которым выходит, что зависимость между выбором человеком машин в компьютерной игрушке и в реальной жизни сильно недооценивается. Другими словами, дорогущие Audi продаются благодаря не столько роликам по центральному ТВ, сколько фильмам вроде «Железного человека» и игрушкам вроде Forza и NfS.

В Forza 3 есть машины на любой вкус: переднеприводные, заднеприводные, полноприводные. Причем тип привода лег-

Каждая отдельная машина – тысячи самых разных мелочей. Для удобства эти мелочи обычно группируют в категории вроде «ускорения» и «управляемости».

Если играть на приличной сложности, то после «гольфов» и «фокусов» к управлению летающей тарелкой на колесиках придется долго привыкать.

ко определяется не столько по описанию в меню, сколько по поведению тачки на треке. Передний уверенно держится на прямых участках и без видимых причин уходит в занос на поворотах. В таком случае удержать авто на дороге можно только одним способом – поддать газу. Задний, наоборот, ведет себя на дороге более предсказуемо. Выйти из заноса гораздо легче, как, правда, и войти в него. Полный привод самый универсальный – незаменим как на ровных трассах, так и в поворотах, если не перебарщивать со скоростью. Игра полностью передает уникальные особенности типов приводов, так что спутать задний и передний сложно.

Всего детище Turn 10 предлагает опробовать около 400 «железных коней», что само по себе внушает уважение. Есть и спорткары, и современные серийные авто, и раллийные легенды прошлых лет. На одно лишь перечисление моделей уйдет журнальная страница. Audi, Bentley, BMW, Ford, Infiniti, Lotus, Maserati, Toyota, Volkswagen, Subaru, Opel, Nissan, Peugeot – далеко не полный список доступных марок. Одни представлены одной-двумя машинами, другие – 10–15. Авто смоделированы по заводским черте-

Рисовать треки по фотографиям реально существующих трасс давно стало хорошим тоном.

Без раскрасок, винила и тюнинга в современных автосимах никуда – гонять на стоковых агрегатах скучно.

КОНТРОЛЬНЫЕ ТОЧКИ

Pole Position

РАЗРАБОТЧИК: Namco
ДАТА ВЫХОДА: 1982 год

Самая реалистичная гонка первой половины 80-х. Одной из первых использовала псевдотрехмерную графику а-ля Wolfestein 3D.

Test Drive

РАЗРАБОТЧИК: Distinctive Software
ДАТА ВЫХОДА: 1987 год

Пять автомобилей, включая культовые Porsche 911 и Ferrari Testarossa, несколько трасс-этапов с бдительной полицией – хоть Test Drive и пропагандировала аккуратную езду без аварий и превышений, удержаться было очень сложно.

Haas Racing Featuring Nigel Mansell

РАЗРАБОТЧИК: Acclaim
ДАТА ВЫХОДА: 1992 год

Именно после Haas Racing пошла мода на так называемый вид из кабины и имена знаменитых гонщиков в заголовке.

The Need for Speed

РАЗРАБОТЧИК: Pioneer Productions
ДАТА ВЫХОДА: 1995 год

До 1995 года гонки были либо реалистичными, либо динамичными. Первая Need for Speed удачно объединила в себе и то и другое.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Точную виртуальную копию Seat Ibiza Cupra выдает лишь абсолютно идеальное лако-красочное покрытие – в жизни такой красотищи, увы, не бывает.

Игривый характер французских авто в полной мере отражен в оцифрованной Renault Twingo – одной из самых продаваемых машин на родине «Трех мушкетеров».

На модели с особо сложной геометрией вроде этой Mazda RX-8 разработчики Forza Motorsport 3 потратили по 2 миллиона полигонов. Впечатляет, правда?

Среди 29 «лошадок» Ferrari, представленных в третьей Forza, есть и 599 GTB Fiorano, разгоняющаяся до 200 км/ч за 11 секунд.

В последнее время участились случаи, когда новенькие спорткары попадают в игрушки раньше, чем в салоны. Яркий пример – пятилитровая Audi R8.

Огромный спойлер этого Nissan Skyline GT-R не только отбрасывает на кузов вполне правдоподобную тень, но и отражается в глянцевой крышке багажника.

Драндулет, слегка напоминающий дедовскую «копейку», на самом деле легендарный гоночный аппарат Nissan Datsun, зажигавший на треках в начале 70-х годов.

В США новенький Lexus IS-F стоит около 55 тысяч долларов, а вот его копия из текстур и полигонов обойдется максимум в 60 баксов. Экономно!

Роскошной внутренней отделке BMW X5 не хватает разве что действующих бортового компьютера и навигатора, но они на треках не нужны.

Все приборы, включая индикатор уровня топлива, в этом «Туареге» действующие.

Современные видеопроцессоры пока не способны точно просчитывать блики и отражения, но заметить подвох, как в случае с этим Range Rover, можно только в определенных статичных ракурсах.

Машина вроде Lamborghini Reventon – мечта художников и дизайнеров игровой студии: обилие прямых углов и матовая краска изрядно упрощают работу.

ПРИ СОЗДАНИИ КАЖДОЙ ТРАССЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ТЫСЯЧИ ФОТОГРАФИЙ, ВИДЕОЗАПИСИ И СПУТНИКОВЫЕ КАРТЫ. А ВОТ ГОРОДСКИХ УЧАСТКОВ В ИГРЕ НЕТ.

жам с маниакальной точностью. Если раньше отдельные бестолковые разработчики могли себе позволить прилепать крышку бензобака Lamborghini не с той стороны, то сейчас за такими вещами пристально наблюдают консультанты из автоконцернов. А в случае с Forza – еще и отдел качества Microsoft. Треков представлено порядка 100 – и все предельно точно копируют существующие аналоги, расположенные на территории стран Европы, США, Японии и др. При создании каждой трассы использовались тысячи фотографий, видеозаписи и спутниковые карты. А вот городских участков в игре нет, как нет и ночных гонок. Разработчики отчего-то за километр обходят тему стритрейсинга. Не удивляйся, если найдешь в интернете негативные отзывы, авторы которых ругают Forza за излишнюю простоту. Скорее всего, эти люди банально забыли заглянуть в опции. В игре есть четыре заготовленных уровня сложности, рассчитанных на самых разных игроков: от дошколят до любителей серьезных симуляторов. В самом простом режиме достаточно лишь непрерывно давить на газ да периодически нажимать «вправо» и «влево», двигаясь по обозначенной пунктирной линией траектории (эту фишку из предыдущей Forza позаимствовала даже свежая Shift). Остальное искусственный интеллект сделает сам: сбросит скорость перед поворотом, переключит передачу и вырулит из заноса.

В сложных режимах ничего подобного нет. Игроку самому приходится тормозить, возиться с ручной трансмиссией, выбирать оптимальную траекторию движения и удерживать сотни лошадей под капотом. Само собой, между крайностями есть промежуточные варианты и возможность тонкой настройки игры. Скажем, тебе никто не запретит играть на высокой сложности, но с автоматической коробкой. И наоборот. Кстати о коробке передач. Авторы реализовали в третьей части полноценное сцепление, что не только не усложнило управление, а, наоборот, сказалось на нем очень благотворно. Теперь можно гораздо тоньше контролировать обороты двигателя и успешнее уходить со старта. Структурой Forza напоминает этакий шведский стол. Здесь собраны все самые значимые жаровые достижения за много-много лет. От «МакРэя» досталась физика, от NFS – динамика, от GRID – архиполезный режим перемотки времени назад (да-да, после неудачного виража не обязательно начинать гонку сначала). Каждый найдет здесь что-то по душе, и каждый подберет оптимальную сложность. Но самое главное, что при этом Forza Motorsport 3 каким-то немыслимым образом удается выгодно выделяться из толпы себе подобных. Наверное, такая она, гоночная игра по-настоящему нового поколения. ■

КОНТРОЛЬНЫЕ ТОЧКИ

Need for Speed: Porsche Unleashed

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2000 год

Porsche Unleashed и по сей день лучшая интерактивная реклама автоконцерна. А до выхода Shift еще и самая серьезная NfS.

Colin McRae Rally 2.0

- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2002 год

Вторая Colin McRae Rally установила стандарты правильного поведения автомобиля в играх, которые актуальны до сих пор.

Test Drive Unlimited

- **РАЗРАБОТЧИК:** Eden Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2006 год

Разработчики использовали спутниковые карты для моделирования местности. Единственная огромная локация Unlimited – точная копия острова Оаху гавайского архипелага.

Burnout Paradise

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

При всей своей несерьезности сериал Burnout привнес в жанр невероятно зрелищные аварии.

Автор:
Дмитрий Рубанов

ЗАКОНОДАТЕЛЬНИЦЫ МОД, ИЛИ ИГРЫ ПОВЫШЕННОЙ ВАЖНОСТИ

ТЫ, КОНЕЧНО, В КУРСЕ, ЧТО ЕЖЕГОДНО В МИРЕ ВЫХОДЯТ ТЫСЯЧИ САМЫХ РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРУШЕК: ОТ ЛЕГКОМЫСЛЕННЫХ ЭКШЕНОВ И ВДУМЧИВЫХ СТРАТЕГИЙ ДО ЗАБАВНЫХ СИМУЛЯТОРОВ ЖИЗНИ АМЕБЫ И ЗАКОВЫРИСТЫХ ГОЛОВОЛОМОК ДЛЯ ОБЛАДАТЕЛЕЙ ЗАОБЛАЧНОГО IQ. НЕСКОЛЬКО СОТЕН НАИБОЛЕЕ ЗАМЕТНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИГРОСТРОЯ УДОСТАИВАЮТСЯ РЕЦЕНЗИЙ, ДЕСЯТКИ ПОПАДАЮТ НА ОБЛОЖКИ, И ЛИШЬ СЧИТАНЫМ ЕДИНИЦАМ УДАЕТСЯ СТАТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ КУЛЬТОВЫМИ И ПРИВНЕСТИ В ИНДУСТРИЮ ЧТО-ТО НЕОБЫЧНОЕ, НЕЧТО ОСОБЕННО СМЕЛОЕ И ВАЖНОЕ. ДРУГИМИ СЛОВАМИ, СТАТЬ ЗАКОНОДАТЕЛЬНИЦАМИ МОД. ТАКИЕ ИГРЫ НЕ ВСЕГДА ЯВЛЯЮТСЯ НА 100 ПРОЦЕНТОВ ОРИГИНАЛЬНЫМИ И ЧАСТО ВЫЕЗЖАЮТ НА УДАЧНО ПЕРЕОСМЫСЛЕННЫХ, ДОПОЛНЕННЫХ, ДОВЕДЕННЫХ ДО ИДЕАЛА, НО ВСЕ-ТАКИ ЧУЖИХ ИДЕЯХ. ИДЕЯХ, КОТОРЫЕ ПЕРВОЕ ВРЕМЯ КАЖУТСЯ ДЕРЗКИМИ, ПОТОМ МОДНЫМИ НУ И В КОНЕЧНОМ СЧЕТЕ СОВЕРШЕННО ПРИВЫЧНЫМИ И ОБЫДЕННЫМИ.

НАЧАЛО

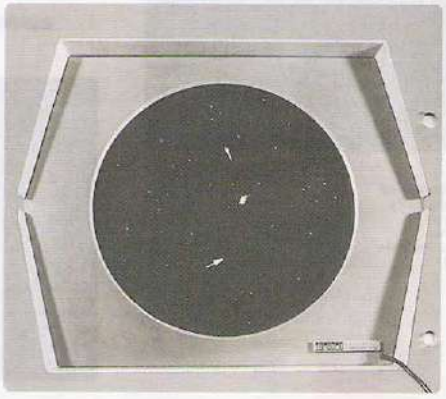
Говоря о проектах, определивших современные жанровые стандарты, в первую очередь нужно вспомнить Spacewar and John's Great Adventure. Скромный кусочек программного кода из Соединенных Штатов пусть и не стал первой компьютерной игрой (крестики-нолики и некое подобие пинг-понга появились гораздо раньше), зато однозначно задал моду на виртуальные развлечения и серьезно поспособствовал их интенсивному развитию.

Spacewar была разработана в Массачусетском технологическом институте в 1962 году группой программистов-энтузиастов под руководством Стива Рассела (Steve Russel) и Мартина Гретца (Martin Graetz). Игра запускалась на самых продвинутых тогда мини-компьютерах PDP-1, если таковыми и можно назвать здоровенные махины размером с несколько приличных двухкамерных холодильников и тактовой частотой в 0.2 МГц. Игра, словно чертовски заразный вирус, моментально разнеслась по высшим учебным заведениям США, увлекая профессоров и ученых. Именно они, по сути, стали первыми настоящими геймерами.

Как несложно догадаться, Spacewar представляла собой простейший космический симулятор. На круглый и очень тяжелый катодный дисплей (на ногу такой лучше не ронять) выводилось несколько точек-звезд и два схематичных космических корабля. Об искусственном интеллекте в те времена никто и не помышлял, поэтому оба звездолета управлялись игроками при помощи металлической клавиатуры, которой опять же при желании можно было кого-нибудь прибить. Доступные действия не ограничивались перемещением и стрельбой, а включали в себя еще и суперспособность – гиперпрыжок. После нажатия определенной кнопки корабль на секунду исчезал и появлялся в случайной точке экрана. Кроме того, посудины обладали ограниченным запасом боеприпасов и в любой момент могли уходить от вражеских выстрелов, используя гравитацию ближайших звезд. Ничего не напоминает? Правильно. Львиная часть экшенов и гонок до сих пор делается и будет делаться по нехитрым стандартам Spacewar почти пятидесятилетней давности: четыре кнопки для перемещения, уникальные способности (невидимость, нитроускорение, прицельная стрельба). Меняются только мелочи и частности, в то время как принципы из года в год остаются практически неизменными. Другими словами, у старенькой Spacewar и новой Wolfenstein гораздо больше общего, чем кажется на первый взгляд.

НАЗВАНИЕ:
Spacewar and John's Great Adventure
РАЗРАБОТЧИКИ:
Стив Рассел (Steve Russell) и Мартин Гретц (Martin Graetz)
ЖАНР:
Arcade
ДАТА ВЫХОДА:
1962 год
МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ:
Игра от нескольких американских программистов определила направление развития индустрии на полвека вперед

Spacewar не принесла Стиву Расселу и Мартину Гретцу ни известности, ни денег: продавать игру во времена, когда компьютеры занимали целые помещения и стоили от 120 тысяч долларов, было попросту некому.



Графика в современных экшенах несколько, гм... лучше, а вот геймплей изменился незначительно.

К середине 60-х в американских вузах было всего несколько десятков PDP-1, и почти на каждом имелась копия Spacewar.

ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Сейчас шутером никого не удивишь – как-никак один из самых популярных жанров, но так было не всегда. Лет 20 назад вид от первого лица использовался в основном в квестах и фэнтезийных RPG. Шаблоны разорвала id Software (да-да, когда-то сотрудники компании мыслили нестандартно), выпустившая в 1992 году нехитрую псевдо-3D-стрелялку про секретного агента Би Джея Блазковича, замок Вольфенштайн и злобных нацистов во главе с самим Адольфом Гитлером.

Из Wolfenstein 3D получился очень необычный сиквел Castle Wolfenstein – любопытного платформера со стелс-элементами. На смену аккуратным маневрам, переодеваниям и плоскому окружению пришли шестиствольный пулемет, напряженные поединки с боссами и технология рэй-кастинга, позволяющая добиться картинки, очень напоминающей трехмерную. Игрок мог перемещаться по уровням строго по горизонтали. Лестницы и возвышенности появились лишь годом позже в Doom.

Коммерческий успех творения id заставил многие игровые студии отказаться от поднадоевших привычных жанров и обратить свой взор в сторону шутеров. На одном только движке Wolfenstein 3D было создано порядка семи полноценных проектов, включая Rise of the Triad. И это не считая знаменитой Doom, впитавшей в себя и развившей лучшие находки «Вольфенштайна».

НАЗВАНИЕ:
Wolfenstein 3D и Quake
РАЗРАБОТЧИКИ:
id Software
ЖАНР:
FIRST-PERSON SHOOTER
ДАТА ВЫХОДА:
1992 и 1996 годы
МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ:
Благодаря успеху Wolfenstein 3D шутеры от первого лица начали появляться как грибы после радиоактивного дождя. Quake популяризировала интернет-мультиплеер и доказала «трактористам», что целиться с помощью мышки проще и удобнее

Еще одна революция от id прогремела в 1996 году. Quake, первоначально задуманная как RPG, в результате оказалась полностью трехмерным шутером. Герой научился смотреть на жутких тварей под любым углом и с любого ракурса и настойчиво требовал мышку. Благодаря грамотной организации сетевых баталий и открытости движка для модификаций Quake зашагала по планете уверенной походкой. Полтора десятка игроков могли носиться по хитроумным уровням, используя медлительные аналоговые модемы. Понятия «мультиплеер», «фраг» и «модостроение» появились именно под влиянием легендарного шутера. Сверхпопулярные Team Fortress и режим захвата флага заимствуют идеи как раз у модификаций для первой Quake. Кстати, именно мультиплеер окончательно и бесповоротно доказал превосходство связки «клавиатура + мышь»: «трактористы» сопротивлялись отчаянно, но недолго и потерпели сокрушительное поражение.

Тем временем «Квака» не спешит отправляться на покой. На сегодняшний день оригинальную игру не портировали разве что на кофеварки. Уже есть версии для мобильников, наладонников и прочей карманной техники, а интернет пестрит модификациями, добавляющими в престарелый хит шейдеры и текстуры высокой четкости.

В середине прошлого века это чудище мог отобразить без тормозов далеко не каждый компьютер: требовался топовый Pentium и минимум 16 Мбайт оперативки.

Многие идеи Wolfenstein 3D впоследствии получили развитие в легендарной Doom.

Для своего времени Quake была жуткой игрой. Реки крови в полном 3D производили на неподготовленных игроков неизгладимое впечатление.

ДАЕШЬ КИБЕРСПОРТ!

StarCraft сотворила со стратегиями в реальном времени примерно то же самое, что чуть ранее Quake сделала с шутерами. А именно робко и за ручку, но все-таки вывела жанр в онлайн и большой спорт.

Началось все с любительских соревнований на серверах Battle.Net, а закончилось крупнейшими чемпионатами в истории киберспорта по всему миру с огромными чеками в качестве призов. Филигранный баланс, грамотный дизайн карт и потрясающая динамика сражений располагали к профессиональной сетевой игре. Причем именно к профессиональной, а не к расслабляющей, как в какой-нибудь Command & Conquer. Подражателей у StarCraft было много, но повторить ее успех удалось только одной игре – Warcraft 3 от той же Blizzard.

ТЕАТР СКРИПТОВЫХ МИНИАТЮР

Основывая в 1996 году компанию Valve Software, Гейб Ньюэлл (Gabe Newell), наверное, еще не помышлял о всемирной известности. И уж тем более о том, чтобы первый же его проект получил статус культового и перевернул с ног на голову весь жанр шутеров от первого лица.

Сильное влияние на Half-Life оказала новелла Стивена Кинга (Stephen King) «Мгла». Все эти диковинные монстры, эксперименты с пространством и пугающая неизвестность прокрались на экраны мониторов с книжных страниц. Каждый эпизод игры интриговал и был похож на серию «Секретных материалов». Главным убойным аргументом Half-Life стал вовсе не сюжет – сильные сценарии были в играх и ранее, правда, не в шутерах. И даже не отменная по тем временам графика. А сама механика подачи истории. В игре не было ни единой видеовставки – абсолютно все события герой наблюдал собственными глазами. И очень часто принимал в них непосредственное участие.

Разработчики написали какое-то немыслимое количество скриптов, благодаря чему складывалось впечатление, что мир вокруг настоящий, живой и главный герой лишь винтик в гигантском и не зависимом ни от чего механизме. По похожему рецепту впоследствии вылепили Medal of Honor, Call of Duty и добрую сотню других хитов.

На разработку Half-Life 2 ушло почти шесть лет. За это время вышло такое количество клонов первой части, что Valve пришлось разбавить идеальный скриптовый коктейль кое-чем новеньким. Так, в игре появилась невероятно правдоподобная анимация. До 2004-го верхом технологического совершенства считались двигающиеся рты и хлопающие глаза. Half-Life 2 показала злобные гримасы, улыбки и смех.

Оглушительному успеху второй Half-Life поспособствовала не только анимация, но и честная физика, которой разработчики в отличие от создателей Max Payne 2 сумели найти достойное применение. С ее помощью мы могли решать головоломки и просто весело проводить время, швыряя бочки в монстров при помощи гравипушки. Позднее идею до совершенства довела Psi-Ops, ну а сейчас физические задачки есть чуть ли не в каждом толковом экшене.

НАЗВАНИЕ:
Half-Life и Half-Life 2
РАЗРАБОТЧИКИ:
Valve Software
ЖАНР:
First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА:
1998 и 2004 годы
МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ:
Half-Life привила сотням разработчиков игрушек любовь к сложным скриптовым сценкам. Half-Life 2 оформила моду на реалистичную анимацию и использование физики непосредственно в геймплее.

Half-Life подарила жизнь десяткам отличных модификаций, многие из которых позднее доросли до самостоятельных игр. Среди них великая Counter-Strike.

Наряду с очкастой физиономией физика Фримена монтировка стала своеобразным символом сериала.

Технологически Half-Life зиждется на серьезно доработанном ядре Quake, так что в какой-то степени к серии приложил руку господин Кармак.

На счету Half-Life 2 около 50 побед в категории «Игра года».

РЕГИНЕРИРУЙ ЭТО

НАЗВАНИЕ:
Halo: Combat Evolved
РАЗРАБОТЧИКИ:
Bungie Studios
ЖАНР:
First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА:
2003 год
МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ:
Автоматически восстанавливающееся здоровье героя

О Halo можно очень долго, нудно и безрезультатно спорить. Halo – не шедевр, не революция, это просто хороший шутер, пожаловавший на компьютеры с консоли Xbox. Шутер, которому удалось подтолкнуть жанр на шаг к совершенству. А это уже дорогого стоит. Студия Bungie сделала Halo по рецепту грамотного боевика. Тех же принципов впоследствии придерживались разработчики десятков первостепенных мировых блокбастеров. История раскручивалась стремительно и бесповоротно: на передышки не было времени. Чтобы игровой процесс не отставал от лихого сценария, Halo постоянно подбрасывала игроку транспортные средства вроде вездехода, танка и диковинного летательного аппарата. Несмотря на высокую концентрацию экшена и бешеный темп, из Halo получилась всесторонне дружелюбная игра. Погибнуть тут было очень сложно – силовое поле, защищающее бронекостюм героя, после повреждений со временем автоматически восстанавливалось. Через пару лет похожую фишку взяла на вооружение чуть ли не половина стрелялок на планете Земля – от Call of Duty до Crysis. В фантастике такая находка смотрится вполне органично, а вот в шутерах про Вторую мировую и Дикий запад – как-то не очень.

Сейчас Halo-образные игры нередко подвергаются массированной критике: мол, бездушные, одноразовые, но... пока такие шутеры продаются тиражами далеко за миллион копий, ни о каком возврате к аптечкам и реалистичности не может быть и речи. Людям нравились, нравятся и еще долго будут нравиться динамичные приключения.

Главный герой игры – генетически модифицированный солдат со странным именем Мастер Чиф.

Как и в большей части современных монорельсовых игрушек, транспорт в Halo поджидал героя в строго определенных местах.

Мастер Чиф смотрит на инопланетян как на... В общем, ты понял.

На приставках Halo стала одной из самых продаваемых игр, а вот на PC особой славы не сыскала.

ГОРОД-МЕЧТА

НАЗВАНИЕ:
Grand Theft Auto 3
РАЗРАБОТЧИКИ:
Rockstar North
ЖАНР:
Action
ДАТА ВЫХОДА:
2002 год
МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ:
Свобода действий и свобода совести в огромном и почти живом городе

Первые две части Grand Theft Auto игроки встретили довольно сдержанно и спокойно. Устаревшая уже по меркам тех лет двухмерная графика не располагала к продолжительному знакомству. И лишь третья серия криминальной саги навсегда осталась в геймерских сердцах.

Если уж начистоту, Grand Theft Auto 3 не была идеальна: глубокомысленного сюжета в ней точно искать не следовало. Зато игра предоставляла беспрецедентную свободу. Хочешь – беззаботно катайся по городу, хочешь – выполняй разнообразные миссии и продвигайся по криминальной карьерной лестнице.

Grand Theft Auto 3 удалось воплотить геймерскую мечту начала XXI века: жить в виртуальном городе и не быть ограниченным скучными рамками общепризнанной морали. Другими словами, игра подстрекала к геноциду, подрыву полицейских машин при помощи коктейля Молотова, неаккуратному вождению и практически безнаказанному раскатыванию пешеходов по ровному американскому асфальту. Все это по отдельности мы уже видели в других проектах, но вместе и сразу – впервые. К тому же Grand Theft Auto 3 доказала: чтобы получать от игры удовольствие, вовсе не обязательно следовать сюжетной линии.

Спустя несколько месяцев после начала продаж GTA3 возникло такое популярное явление, как GTA-клон. True Crime, Godfather, Saint Row 2, Mercenaries 2, Scarface, Just Cause – разработчики этих игрушек так или иначе вдохновлялись хитом от Rockstar Games. Отдельным экземплярам по некоторым параметрам удавалось почти невозможное – превзойти GTA. Скажем, чешская Mafia смогла гармонично совместить погони и перестрелки с мощнейшим сюжетом в стиле фильмов «Однажды в Америке» и «Крестный отец».

Последующие части Grand Theft Auto двигались только вперед, становились хитами, но, к сожалению, ничего кардинально нового предложить игрокам уже не могли.

Герой третьей GTA был абсолютно безынициативен и всегда держал язык за зубами, что, впрочем, не помешало игре завоевать популярность.

Огромный ассортимент автомобилей – визитная карточка сериала.

При наличии полного 3D классическим видом с ближайшего облака пользовались только конченные мазохисты.

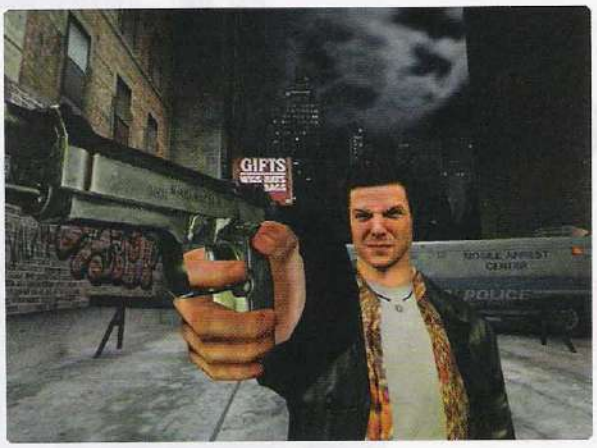
На волне популярности фильма «Матрица» Max Payne продавалась особенно хорошо. К игре даже вышло несколько модов, превращающих Макса в Нео.

СКВОЗЬ ВРЕМЯ

НАЗВАНИЕ:
Max Payne
РАЗРАБОТЧИКИ:
Remedy Entertainment
ЖАНР:
Action
ДАТА ВЫХОДА:
2001 год
МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ:
Max Payne сделала популярным режим замедленного времени – Bullet time

Игроки постарше помнят, что в Max Payne с первых секунд улавливалась редкая идиллия глубины и технологичности. Согласись, приятно, когда игра сначала поражает безукоризненной графикой и ослепительными спецэффектами, а затем окутывает атмосферой и погружает в драму. В проектах последних лет похожие сочетания встречаются редко. Вот, скажем, в шикарной Fahrenheit была глубина, но отчаянно не хватало технологичности. В эффектной Crysis, наоборот, с движком был полный порядок, зато недоставало смысловой нагрузки. В Max Payne же, повторимся, все было идеально: на каждый взрыв приходился глубокомысленный диалог, а на выпущенный магазин – отменно прорисованная комната.

Однако главным козырем игры стал небезызвестный нынче прием Bullet time или, как его еще называют, slo-mo, ранее применявшийся лишь в кино. Коллектив Remedy по сто раз пересмотрел «Матрицу», «Блэйда» и лучшие фильмы Джона Ву. Результат – медленно восполняющийся индикатор в нижнем углу экрана. При нажатии кнопки время на несколько секунд резко



Вечно ухмыляющаяся физиономия принадлежит финскому писателю Сэму Лэйку – сценаристу Max Payne.

Многим игра запомнилась стильными комиксами.

У Remedy получился не только захватывающий интерактивный триллер, но и красивейший тест для новых видеокарт.

ЗА БОРТОМ

Напоследок в качестве бонуса предлагаем небольшой перечень игр, которые так и не смогли убедить редакцию в том, что именно они достойны отдельных заметок:

– Gears of War и система укрытий, подсмотренная у kill.switch;
– Chronicles of Riddick и упор на реалистичную анимацию героя;
– Far Cry и открытый для исследования мир в шутере;
– Fallout и прицельная стрельба по частям тела;
– Diablo и случайно генерируемые локации;
– Red Faction и транспортные средства в шутерах;
– Soldier of Fortune и кровавая расчлененка.

замедлялось, и Макс мог без лишней спешки раздавать противникам заслуженные хэдшоты.
На протяжении восьми лет существования Bullet time постоянно эволюционировал. Разработчики совершенствовали механику, выдумывали новые области применения и даже прикручивали замедления к гонкам. Так, в Need for Speed: Most Wanted местный аналог Bullet time под названием Speedbreaker помогал проходить крутые повороты.
В полной мере наследие Max Payne раскрылось в Stranglehold, где Bullet time вкупе с физикой Massive D использовался при любом удобном случае. Главный герой просто мог бегать и безостановочно палить из всех орудий; до поры до времени отсиживаться за укрытиями, после чего включать сказочно красивую суператаку, а при желании лихо скатываться по перилам.
На следующий год, как ты помнишь, запланирован выход Max Payne 3 от Rockstar. Bullet time в том виде, в котором мы видели его в предыдущих частях, успел порядком поднадоесть. Интересно, как выкрутятся разработчики?

ПРАВО РУЛЯ!

Еще одна гостья с консолей. В Resident Evil 4 не было привычных зомби, страшного вируса и уберкорпорации Umbrella. Зато присутствовали ошалевшие испанские крестьяне, таинственные паразиты и всесильная религиозная секта. Игра вышла непохожей на своих предшественниц. В этом, пожалуй, и заключалось ее основное преимущество. Resident Evil 4 настолько сильно отличалась от среднестатистического хоррора, настолько здорово рассказывала в общем-то бредовую историю, что, если бы Capcom посреди разработки поменяла название, никто бы не удивился. Однообразный, но захватывающий процесс отстрела зомби заиграл в Resident Evil 4 новыми красками. Создатели использовали модную нынче камеру, висящую чуть выше правого плеча героя. Периодически посреди игры включаются интерактивные сцены, где необходимо ритмично отстукивать комбинации на геймпаде. Сейчас все это кажется обыденным, но буквально три года назад подобные фенечки встречались в играх не часто.

ПРАВИЛО ЧЕТЫРЕХУГОЛЬНИКА

Внешняя примитивность Command & Conquer обманчива. Именно первая часть сериала подарила стратегиям то, что сейчас принято называть рамкой. Разработчики из Westwood пришли к идее четырехугольной рамки после многочисленных жалоб игроков на Dune 2, где приходилось отдавать команды каждому пехотинцу в порядке строгой очереди. Сейчас без рамки не обходится ни одна вменяемая стратегия, за исключением уникумов вроде Tom Clancy's EndWar.

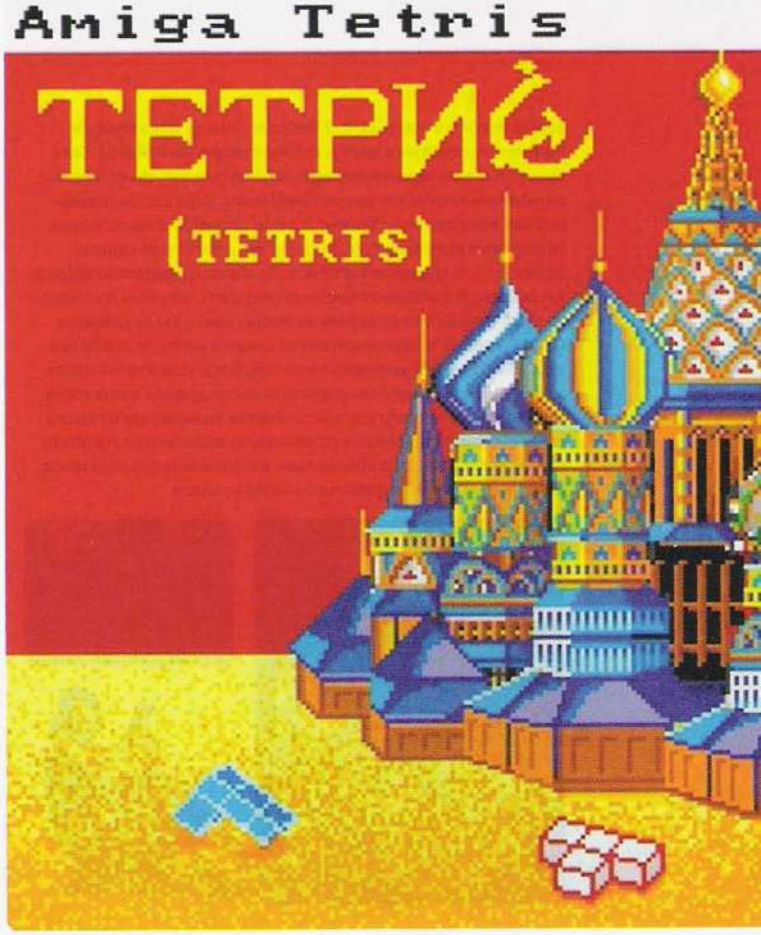
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Каждая из упомянутых в статье игрушек собрала многотысячные армии фанатов и обожателей и если не изменила свой жанр, то хотя бы привнесла в него много нового, оставила после себя сонм подражательниц. За рамками статьи намеренно остались десятки любопытных проектов, которые, с одной стороны, бесспорно, сделали игровые миры лучше, с другой – либо вклад их был не столь важен, либо поветрие быстро прошло. Впрочем, идеи из подзабытых хитов еще обязательно успеют зажечь, ведь мода, как известно, штука капризная, непостоянная и цикличная. ■

Автор:
Дмитрий Карасев

ИДЕМ НА ЗАПАД

РОССИЙСКИЕ ИГРЫ НА ПРИЛАВКАХ ЗАПАДНЫХ МАГАЗИНОВ



НАША СПРАВКА
«Тетрис»
- **НА ЗАПАДЕ:** Tetris
- **РАЗРАБОТЧИК:** Алексей Пажитнов
- **ИЗДАТЕЛЬ:** разные
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** классика

Когда-нибудь задумывался о том, как относятся на Западе к российским играм и тем, кто их создает? Вот что гласит заметка в The Guardian примерно годичной давности: «Российские издатели и разработчики – яркие представители той "новой волны", которая грозит смыть английскую игровую индустрию». Дальше, правда, следует ремарка о том, что игры вроде IL-2 Sturmovik или Space Rangers 2 при всем высоком качестве исполнения никак не могут похвастаться шикарными продажами. Что ж, у нас есть определенный повод для гордости: боятся – значит, уважают. Но возникает вопрос: неужели наши игры до сих пор нравятся лишь узкому кругу забугорных геймеров? Что же, как гласит древняя мудрость, если хочешь узнать – выясни это сам.

НАША СПРАВКА
Su-27 Flanker
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eagle Dynamics
- **ИЗДАТЕЛЬ (У НАС/НА ЗАПАДЕ):** нет/SSI
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ (ПО GAMERANKINGS.COM):** 7.5

Одним из первых на Западе засветился экшен Chasm: The Rift (1997) от украинской Action Forms.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Отдав в свое время отечественный рынок без боя (оно и понятно – не было ни денег, ни кадров), российские разработчики долгое время вели малозаметную партизанскую борьбу. Но постепенно активизировались, воспрянули духом и начали успешное наступление на западные рынки. Впрочем, не исключено, что успех этот иллюзорен, с нашей колокольни открывается совсем другой вид, который не имеет отношения к реальности. Нет, и вправду, ведь интересно, какие ассоциации возникают у американских геймеров при словах «1С» и Nival Interactive? Что думают боссы Bethesda и Activision, когда слышат «к вам приехали издатели из России»? И как относятся за границей к играм, которыми мы привыкли гордиться? Что ж, давай попытаемся вспомнить, как все начиналось и к чему мы в результате пришли.

Самое интересное, что еще полтора десятка лет назад никому даже в голову не пришло бы задаваться этими вопросами. Гордиться было попросту нечем. Большинству западных геймеров в то время была знакома только одна российская игра, и имя ей – «Тетрис».

Игра всех времен и народов была создана в 1984 году советским программистом Алексеем Пажитновым на компьютере «Электроника-60» (стоявшем, к слову, в Академии наук). В 1986 году компании Andromeda и Spectrum Holobyte попытались купить права на выпуск игры в США у советского правительства (которое тогда выступало эксклюзивным издателем всего софта в стране). Однако договориться сразу не удалось, и какое-то время «Тетрис» на Западе издавали все кому не лень в нарушение всех прав на продукт – игра пользовалась дикой популярностью. Лишь в 1989 году было заключено первое в истории соглашение об издании отечественного проекта за рубежом – сумма сделки с Nintendo составила 450 тысяч долларов плюс 50 центов с каждого проданного картриджа. Дальнейшее ты знаешь.

Потом наступил долгий период западной оккупации – вплоть до конца 1990-х. Справедливости ради надо заметить, что за это время все-таки было сделано несколько вылазок на территорию условного противника. Так, еще в 1995 году вышел авиасим Su-27 Flanker от московской студии Eagle Dynamics, который снискал достаточно большую популярность среди поклонников жанра. Игра прославилась тем, что в отличие от других симуляторов того времени не предъявляла высоких требований к системным характеристикам. В 1997 году за ней последовало продолжение Su-27 Flanker 1.5, а в 1999 году на прилавках западных магазинов появилась Flanker 2.0. О популярности этой игры говорит хотя бы тот факт, что «Фланкер» вспоминали едва ли не в каждом западном обзоре, посвященном «Ил-2 Штурмовик».

Издания «Тетриса» активно эксплуатировали советскую стилистику – в качестве заставки для уровней использовались виды то Кремля, то московского цирка.

НА ПЕРЕДОВОЙ

И все-таки долгое время игры вроде Su-27 Flanker являлись исключениями, подтверждавшими правило. Лишь в конце XX века ситуация стала меняться. Одну из первых попыток покорить иностранных геймеров предприняла Nival Interactive с «Аллодами» и «Аллодами 2»: в 1998 и 1999 годах они были выпущены зарубежным издательством Monolith Productions. Не забудем и «Дальнобойщиков», которые в 1999 году ушли на экспорт под маркой ValuSoft. Нельзя сказать, чтобы эти игры получили отличную прессу или продались огромным тиражом, но в то время уже сам факт релиза за рубежом расценивался как успех.

А затем начался настоящий прорыв. Буквально за пару лет один за другим десантировалось сразу несколько успешных проектов. Те же «Дальнобойщики 2» (2000 год; позже появилось несколько дополнений) настолько покорили американцев, что в итоге ворвались в TOP-100 самых продаваемых игр в США за всю историю рынка. Причем критики от проекта восторга не испытали: так, уважаемый сайт IGN оценил его в 6 баллов из 10, а журнал PC Zone UK – в 53 из 100. Это не помешало игре найти немало поклонников как в Европе, так и в США. А «Дальнобойщики 3», несмотря на солидный срок разработки, до сих пор остаются одним из самых ожидаемых российских проектов – об этом красноречиво говорит множество англоязычных фан-сайтов.

В 2001 году покорять западный рынок отправились «Корсары: Проклятие дальних морей» (они же Sea Dogs). «Акелла» попала в точку, выпустив приключенческую игру про пиратов именно тогда, когда был большой дефицит проектов подобного жанра. Впрочем, основную роль в успехе «Корсаров» сыграло качество продукта. Творение «Акеллы», издателем которого выступила Bethesda Softworks, довольно быстро обзавелось немалым числом поклонников как в России, так и за рубежом. А закончилось все, как известно, тем, что студия Disney предложила переделать сиквел «Корсаров» в игру по мотивам блокбастера «Пираты Карибского моря». Предложение, насколько нам известно, поступило в самый последний момент, поэтому времени на доработку практически не осталось. Авторы наспех что-то исправили, переписали несколько названий, а актриса Кира Найтли (Keira Knightley) начитала текст для вступительного ролика. Результат следует признать неоднозначным. С одной стороны, игра заметно уступала первой части и в итоге стала, пожалуй, главным разочарованием 2003 года. С другой – благодаря громкому названию «Пираты Карибского моря» разошлись тиражом в 2 миллиона экземпляров, чего «Корсарам 2», давайте признаем честно, на западном рынке никогда бы не удалось. Так или иначе, «Пираты Карибского моря» стали для российских разработчиков первым опытом создания игры на основе известной лицензии.

НАША СПРАВКА
«Дальнобойщики 2»
НА ЗАПАДЕ: Hard Truck 2
РАЗРАБОТЧИК: SoftLab-NSK
ИЗДАТЕЛЬ: 1C/JoWooD Productions
ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ: 6.6

«Казаки» от украинской студии GSC Game World – одна из немногих «наших» RTS, прорвавшихся на Запад.

НАША СПРАВКА
«Пираты Карибского моря»
НА ЗАПАДЕ: Pirates of the Caribbean
РАЗРАБОТЧИК: «Акелла»
ИЗДАТЕЛЬ: 1C/Bethesda Softworks
ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ: 6.6

«Проклятые земли» в 2001 году были приняты на Западе относительно неплохо, но их успех остался незамеченным на фоне триумфа «Ил-2» и «Корсаров».

«Корсары 3», если верить «1С», пользовались за рубежом довольно большим спросом.

ПЕРВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ПРОРЫВА: СИМУЛЯТОРЫ

НАША СПРАВКА
«Ил-2 Штурмовик»
НА ЗАПАДЕ: IL-2 Sturmovik
РАЗРАБОТЧИК: 1C: Maddox Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1C/UbiSoft Entertainment
ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ: 9.0

Первые успехи стали наглядным доказательством того, о чем много раз говорили отечественные разработчики: нет понятия европейской или российской индустрии, есть хорошие и плохие игры. Большим соблазном было бы написать, что американские геймеры очень удивились, не обнаружив в российских играх боевых медведей или водку вместо снадобий. Но никакого предвзятого отношения иностранцев к нашим проектам замечено не было.

Исторически сложилось так, что российские игры прорывались на зарубежные рынки по нескольким направлениям. Во главе одного из них оказался «Ил-2 Штурмовик». Вышедшая в 2001 году игра оказалась безусловным хитом, лидером в своем жанре и даже законодателем мод. Об успехе «Ил-2 Штурмовик» говорят и восторженные отзывы критиков, и самая широкая география продаж среди всех российских проектов, и тот факт, что суммарный тираж с учетом всех дополнений составляет более 2 миллионов копий.

На этом экспансия игр про российскую военную технику на Запад не закончилось. В 2003 году уже известная тебе студия Eagle Dynamics закончила авиасимулятор Lock On: Modern Air Combat, который выпустила все та же Ubisoft. В силу своей хардкорности игра не смогла похвастаться впечатляющими продажами, но обзавелась группой преданных фанатов. Достаточно сказать, что на основе Lock On получивший множество кинематографических наград сериал The Adventures of Bill & John – самая известная в мире машинима (фильм, смонтированный из игрового видео).

Известный британский гейм-дизайнер Джулиан Голлоп (Julian Gollop, соавтор X-COM и многих других игр) несколько лет назад рассказывал, что западные издатели по-разному относятся к работе с российскими компаниями. Ubisoft или, например, Bethesda Softworks всегда с большим удовольствием работают со студиями из России, в то время как Take-Two Interactive на подобное сотрудничество идет довольно неохотно. По утверждению боссов Take-Two, российские разработчики часто выходят за рамки, установленные контрактами, и делают то, что им нравится, порой игнорируя указания издателя.

При издании игр за рубежом нужно соблюдать местные законы и правила. Из «Ил-2 Штурмовик» пришлось вырезать свастику.

В числе отечественных игр, с большим или меньшим успехом выходивших на Западе, можно назвать самые разные проекты: вертолетный симулятор «Ка-50 «Черная акула»», танковый «Стальная ярость: Харьков 1942», ну и, конечно, Pacific Fighters, она же «Перл-Харбор» – «тихоокеанская» версия «Ил-2 Штурмовик», выпущенная в 2004 году все той же Ubisoft.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

? Есть мнение, что российские игры на Западе получают хорошие оценки, но продаются недостаточно хорошо. Так ли это?

Анатолий Субботин («1С», руководитель группы продвижения игровых программ): Не соглашусь с этим утверждением. Авиасимулятор «Ил-2» – весьма успешный с коммерческой точки зрения продукт. При этом стоит учитывать, что жанр игры далеко не самый массовый. «Дальнобойщики 2» также не сильно отстают от «Ил-2». «Вторая мировая» в своей категории показала хорошие результаты. «Космические рейнджеры 2» также стали одной из самых продаваемых наших игр в США.

«Ил-2 Штурмовик» – самая «долгоиграющая» российская игра на Западе.

«Авиасимулятор из России. На этом обзор можно заканчивать» (журнал PC Zone UK про Lock On).

ВТОРОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ПРОРЫВА: ВАРГЕЙМЫ

Еще одно направление, уверенно освоенное российскими разработчиками: игры, в которых приходится управлять уже не одной, а несколькими боевыми единицами. Одной из первых на этом участке фронта себя проявила Nival Interactive – в 2003 году студия выпустила «Блицкриг», получивший от западных изданий несколько наград в категории «Лучшая хардкорная стратегия года». Редкий случай – в среднем оценки игры на Западе были даже выше, чем у нас, в России. Чем-то проект приглянулся иностранцам, в том числе создателям Company of Heores, которые в числе источников вдохновения не раз указывали «Блицкриг».

Конечно, не всегда у наших разработчиков все получалось легко и гладко. Почти одновременно с «Блицкригом» все та же Nival Interactive закончила работу над «Операцией Silent Storm», которой за кордоном прочили большое будущее – после презентации на игровой выставке E3 сразу несколько авторитетных западных изданий включили игру в список самых перспективных проектов года. Однако в итоге ее релиз прошел почти незамеченным, и продажи никак нельзя было назвать выдающимися. Главной проблемой стало то, что компания Encore Software, далеко не самый успешный западный издатель, не смогла организовать выход игры должным образом. Достаточно сказать, что игровые издания не получили копий игры. Неплохие оценки игра все-таки заслужила, однако момент был упущен. Впрочем, если бы негативный опыт сотрудничества преобладал, эта статья была бы написана совсем в другом тоне. А так на любую неудачу находился успешный проект. Немалой популярности на Западе, например, добилась серия «В тылу врага» – достаточно сказать, что в 2006-м авторитетный сайт Gamespot по результатам опроса в США поставил «В тылу врага 2» на пятое место в списке самых ожидаемых игр года. Можно вспомнить еще ряд проектов, получивших за рубежом хорошие отзывы и неплохие для своего жанра продажи, например «Блицкриг 2» (2005) или «Вторую мировую» (2007).

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

? Есть ли у вас отрицательный опыт общения с западными издателями?

Анатолий Субботин: Сложностей в сотрудничестве с западными издателями было множество. Из самых распространенных можно назвать неплатежи, неудачный маркетинг, плохую организацию работы. Столкнуться пришлось почти со всеми неприятностями.

«Операция Silent Storm»: «Когда русские начнут делать в играх нормальную графику, цены им не будет» (форум Gamespot).

«Блицкриг»: «Русские разработчики показали, что значит Вторая мировая война» (рецензия в журнале PC Gamer UK).

НАША СПРАВКА
«Блицкриг»
- **НА ЗАПАДЕ:** Blitzkrieg
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/CDV Software Entertainment
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 8.0

Здесь «Вторая мировая» вышла в упрощенной форме, но для западных игроков издательство Battlefront отстояло хардкорную версию. И оказалось в итоге право.

НАША СПРАВКА
«В тылу врага»/ «В тылу врага 2»
- **НА ЗАПАДЕ:** Soldiers: Heroes of World War II/Faces of War
- **РАЗРАБОТЧИК:** Best Way
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Codemasters
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 8.0

На Западе Men of War («В тылу врага 2» + дополнения) является одним из самых успешных в плане продаж проектом.

ДУМАТЬ ПО-РУССКИ

Еще одно направление, в котором российские разработчики не снискали себе лавров, – адвенчуры. Конечно, этот жанр мы освоили давно, но не могут же наши издатели продавать на Запад игры про Чапаева и братьев Пилотов? Долгое время единственным «нашим» успехом (и то относительным) можно было считать квесты о похождениях Шерлока Холмса от украинской компании Frogwares (первая игра, Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy, вышла в 2002 году).

Летом 2006 года на прилавках западных магазинов появилась Pathologic от студии Ice-Pick Lodge (она же «Мор. Утопия»). У нас игру восприняли в целом позитивно, однако на Западе она провалилась из-за неудачной локализации, выполненной компанией G2 Games (немногочисленные зарубежные фанаты до сих пор делают свой перевод игры). Вышедший в 2008-м квест Sublustrum от Phantomery Interactive в России собрал множество наград, а на Западе получил среднюю оценку 6 из 10.

Может быть, квесты у нас получаются чересчур мрачными для Запада?

ТРЕТЬЕ НАПРАВЛЕНИЕ ПРОРЫВА: ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ

Стратегии, к слову, не обязательно должны быть посвящены Второй мировой войне. Все тот же 2001 год ознаменовался выходом на прилавки такой неординарной игры, как «Демиурги» от Nival Interactive. Через два года последовало продолжение. Поклонники коллекционных карточных игр ликовали, что «хоть кому-то удалось удачно перенести на экраны концепцию Magic the Gathering».

Творение Nival – первый отечественный «эксперимент», прогремевший на Западе. И наглядно показавший: «тупых американцев», как любят говорить наши юмористы, можно покорить не только дорогим экшеном с шикарной графикой. Если составить рейтинг на основе оценок, выданных нашим играм зарубежными изданиями, то наверху будут преобладать именно экспериментальные проекты, выходящие за рамки классических жанров. У того же «Периметра», в 2004-м ставшего самой новаторской стратегией года, за границей нашлось достаточно фанатов, чтобы авторитетный игровой сайт IGN включил дополнение к игре в список самых ожидаемых стратегий 2006 года. Причем на тот момент было вообще неизвестно, выйдет там игра или нет. Жаль только, что развить успех K-D Lab не удалось: «Периметр 2: Новая Земля», вышедший у нас в декабре 2008 года и через два месяца на Западе, провалился на обоих рынках. Что еще раз доказывает: игры, как правило, одинаково воспринимаются и у них, и у нас.

Однако частенько даже заведомо качественные проекты могут показывать неважные результаты из-за плохого маркетинга и пиара. Примером тому служат

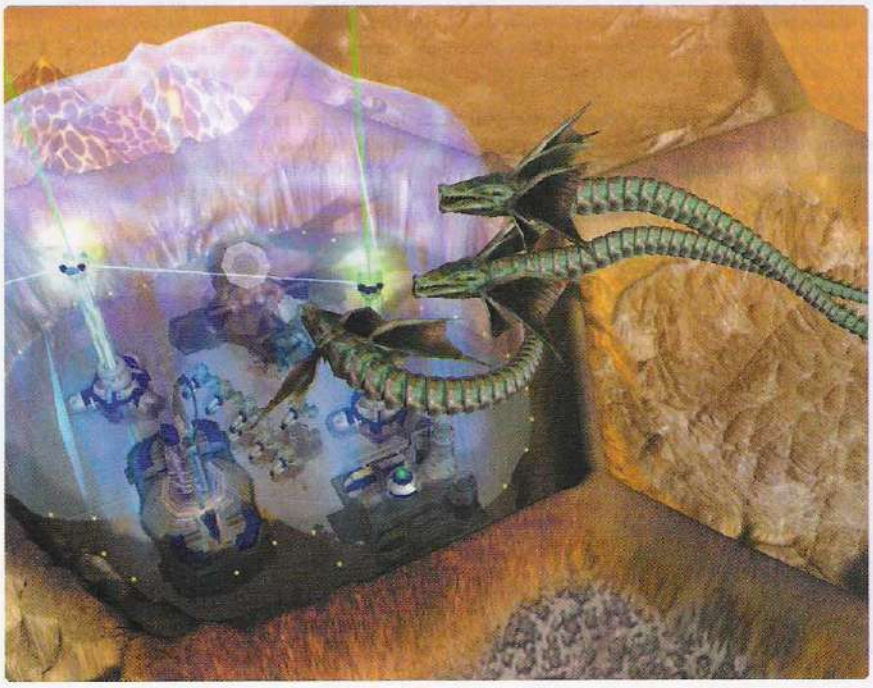
«Кодекс войны» – Наша компиляция из Warhammer и Fantasy General. Была принята неплохо, если не считать постоянных указаний на вторичность.

Выпущенный в 2001 году «Шторм» у нас получил очень высокие оценки, а вот иностранная пресса выставила проекту средний балл.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

? Что самое трудное в продвижении игр за рубежом?

Анатолий Субботин: Что касается продвижения, то основная сложность здесь – это конкуренция с другими играми. Уходят годы на то, чтобы пресса и пользователи по заслугам оценили наши проекты, ведь они привыкли «получать» десятки проектов уровня Gears of War. К сожалению, и наши коллеги по цеху не очень помогают в этом нелегком деле – множество отечественных игр просто не дотягивают даже до средних оценок.



Kreed была «нашим ответом Doom 3», но слишком уж неубедительным.

Говорят, официальное фанатское сообщество книжной серии «Дюна» просило доверить возрождение стратегии Dune авторам «Периметра».

НАША СПРАВКА
«Демиурги», «Демиурги 2»
- **НА ЗАПАДЕ:** Etherlords/Etherlords 2
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Fishtank Interactive, 1C/Strategy First
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 7.5, 7.5

«Космические рейнджеры». Первая часть серии на Западе вышла с опозданием в полтора года (у нас – в декабре 2002-го, у них – в июне 2004-го) и была выставлена на прилавки не самым матерым издателем Micro Application. Крупнейшие игровые сайты вроде Gamespot или IGN даже не поставили ей свою оценку. И если в России «Космические рейнджеры» без особой рекламы смогли завоевать немало поклонников, то на Западе о существовании первой части большинство игроков узнали только после успеха второй.

Те западные геймеры, кому довелось о ней узнать, торопились познакомить с необычной игрой товарищей, демонстрируя им наследника Elite и Star Control 2. Отчасти именно благодаря их усилиям был подготовлен плацдарм для успеха второй части (2006). «Космические рейнджеры 2» в разных регионах выходили под разными названиями и от разных издателей, но в итоге оказались в числе самых продаваемых отечественных игр за рубежом. Если же брать средние оценки критиков, то вторая часть «Рейнджеров» является самым популярным отечественным проектом на Западе после «Ил-2 Штурмовик».

Запрос «Space Rangers 3» в Google крайне популярен.

«Я и не знал, что в России так любят Magic the Gathering» (западный форум по «Демиургам»).

СТРЕЛЯТЬ ПО-РУССКИ

Шутеры – один из жанров, в котором нашим разработчикам никак не получается достойно проявить себя. До сих пор памятна история с выходом в 2003 году широко разрекламированного шутера The Kreed от воронежской студии Burut. Но в итоге «убийца» Quake и Unreal провалился (не с точки зрения коммерческого успеха, а в том, что касается признания игроков и прессы) как в России, так и на Западе, где вышел через год. Да и остальные FPS, созданные в нашей стране, в лучшем случае годились лишь для внутреннего потребления. Если бы не помощь украинских разработчиков, которых де факто относят к отечественной игровой индустрии, положение было бы совсем аховое. Xenus и, самое главное, S.T.A.L.K.E.R. заслужили неплохие отзывы и приличные продажи.

РАЗРАБАТЫВАТЬ ПО-РУССКИ

Вообще, отечественные студии довольно часто берутся за создание игр по лицензии или за аутсорсинг (выполнение части работ). И Nival с нашумевшими пятыми «Героями» далеко не единственная компания, зарекомендовавшая себя на этом поприще. Например, питерская Creat Studios, основанная в начале 90-х, за время существования успела отметиться работой над проектами таких издателей, как Activision, Electronic Arts, LucasArts. В активе студии, помимо прочего, значится PSP-шутер Coded Arms: Contagion, сделанный по заказу Konami, – первая в истории российская игра для японского рынка.

Правда, путь этот отнюдь не усеян розами – случались в истории российской игровой индустрии и провалы. Питерская же контора Animation Magic, Inc., появившись в 1992 году, отметилась выполнением громких заказов, в том числе созданием гоночной серии NASCAR Racing. Но самый, пожалуй, интересный проект компании – квест Warcraft Adventures: Lord of the Clans, который студия разрабатывала под руководством Blizzard Entertainment. К сожалению, в 1998 году он был закрыт ввиду «низкого качества исполнения». Однако есть и иная версия: глядя на низкие продажи других адвенчур, боссы Blizzard просто испугались убытков и похоронили игру.

Российская студия могла стать автором одной из игр по вселенной Warcraft.

НАША СПРАВКА
«Периметр», «Периметр: Завет императора»
- **НА ЗАПАДЕ:** Perimeter, Perimeter: Emperor's Testament
- **РАЗРАБОТЧИК:** K-D LAB
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С/Codemasters, Paradox Interactive
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 7.7, 7.2

НАША СПРАВКА
«Космические рейнджеры», «Космические рейнджеры: Доминаторы»
- **НА ЗАПАДЕ:** Space Rangers, Space Rangers 2: Dominators
- **РАЗРАБОТЧИК:** Elemental Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С/разные
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 7.9, 8.5

НА ПУТИ К ЗОЛОТОМУ ВЕКУ...

Рано или поздно издательские редуты должны были пасть под натиском волны успешных проектов. Прорыв состоялся в 2005 году, когда Ubisoft официально объявила о том, что доверяет возрождение сериала Heroes of Might and Magic российской компании Nival Interactive. Иностранные журналисты говорят, что решающим аргументом в пользу «Нивала» стали «Демиурги» – Ubisoft якобы искала студию, уже имевшую удачный опыт создания игр в схожем жанре. Впрочем, сейчас важно то, что наша студия взялась за известную зарубежную лицензию, прорубив окно на Запад. Пусть речь не шла об абсолютно оригинальном проекте, контракт с Ubisoft стал подтверждением того, что российскую игровую индустрию признали во всем мире.

НАША СПРАВКА
Heroes of Might and Magic V
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nival Interactive/Ubisoft Entertainment
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 7.9

НАША СПРАВКА
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C: Ino-Co
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Paradox Interactive
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 7.7

Про Heroes of Might and Magic 5 нельзя было сказать: «Заслужил положительные отзывы, продавался относительно хорошо – ну и замечательно». Впервые отечественные разработчики создавали не просто популярную игру, а игру с мировым именем и множеством поклонников по всему свету, которые внимательно следили за процессом и готовы были отнестись к результатам максимально критично. Однако Nival Interactive с задачей справилась на отлично.

О причинах, по которым в России стало возможно появление проектов такого уровня, сказано немало. Можно вспомнить и то, что отечественные студии накопили достаточно опыта для создания проектов мирового уровня; и то, что работа россиян по-прежнему обходится достаточно дешево. Да и тот факт, что названия «1С», Nival Interactive и «Акелла» на Западе уже хорошо узнаваемы, тоже должен был сыграть свою роль.

Кто-то из западных журналистов на Gamespot заметил, что, если российская игра является стратегией в мире фэнтези, успех ей обеспечен.

Heroes of Might and Magic V: «Наконец хоть кто-то догадался выделить гномов в отдельную расу» (журнал PC Gamer UK).

Немного портит впечатление разве что история с лицензией на Jagged Alliance 3D и Jagged Alliance 3, которую Strategy First в конце концов забрала у компании GFI, оставшись недовольна качеством исполнения. Но все же вышедшие в 2006 году пятые «Герои» стали лишь первой каплей в золотом дожде лицензий, пролившихся на Россию. «Акелла» и студия F3 Games взялись за создание третьей части Jagged Alliance – проект должен выйти на прилавки в 2010 году. В конце 2009 года «Акелла» и Strategy First совместными усилиями выпустят Disciples 3: Renaissance от московской студии .dat.

Совсем недавно на прилавках появилась Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim, разработку которой Paradox Interactive решила доверить студии 1C: Ino-Co. Здесь опять, если верить словам западного издателя, не последнюю роль сыграл опыт разработчиков, отметившихся «Кодексом войны».

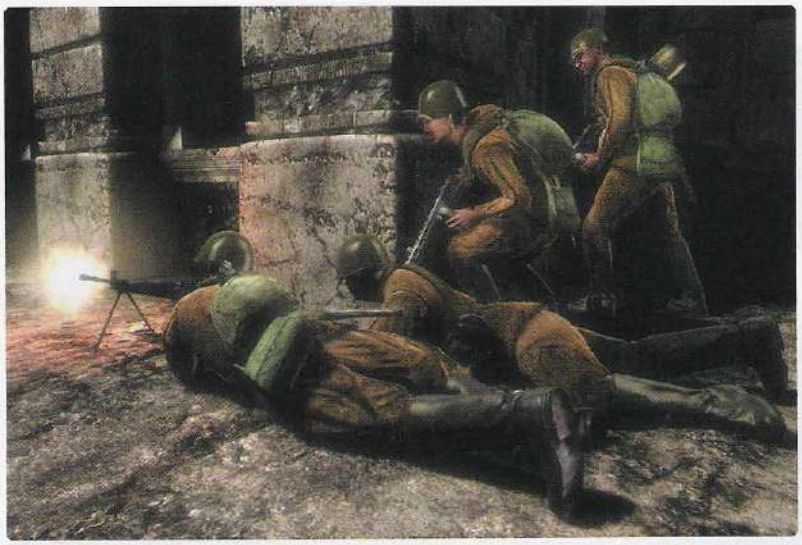
Не все, впрочем, видят в происходящем сейчас повод для радости. Многие указывают на то, что и предоставленные российским разработчикам лицензии, как и их собственные проекты, принадлежат к малопопулярным жанрам вроде пошаговых стратегий. И на то, что Heroes of Might and Magic V при всей известности бренда вряд ли когда-нибудь превзойдет по тиражу Gears of War.

Российские компании все активнее наступают на западные игровые рынки. В марте 2007 года «1С» приобрела права на знаменитое имя King's Bounty. Таким образом в 2008 году на прилавках оказалась «King's Bounty. Легенда о рыцаре» – первый проект, сделанный уже не по одолжен-

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

? Помогло ли громкое, но слегка подзабытое название King's Bounty пробиться игре на Западе?

Анатолий Субботин: Довольно трудно определить влияние бренда на успех игры. Скорее его заслуга именно в данном случае минимальна. Думаю, что качество самой игры послужило в итоге толчком для возрождения интереса к названию. «King's Bounty: Легенда о рыцаре» – это качественный проект международного уровня, и он заслуженно стал популярным.



работчики сотрудничают с крупнейшими зарубежными издательствами, а для иностранцев проекты с российской пропиской давно перестали быть синонимом выражения «дешево и сердито». В ближайшее время на чужой территории высадится десант в составе «Дальнобойщиков 3» и «Приключений капитана Блада». А Nival попробует покорить с «Аллодами» западный рынок онлайновых проектов. Остается наблюдать и радоваться появлению интересных игр.

Правда, разразившийся во всем мире экономический кризис делает будущее российских разработчиков отнюдь не таким безоблачным, как хотелось бы. Это с одной стороны. А с другой – ушли в прошлое те времена, когда крупный проект мог окупить себя за счет продаж на российском рынке. Теперь, чтобы покрыть затраты, необходимо добиться успеха за рубежом. А значит, пройти испытание кризисом смогут лишь те, кто действительно умеет делать игры мирового уровня. ■

НАША СПРАВКА
«King's Bounty. Легенда о рыцаре»
- **НА ЗАПАДЕ:** King's Bounty: The Legend
- **РАЗРАБОТЧИК:** Katauri Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Atari
- **ОЦЕНКА НА ЗАПАДЕ:** 8.3

ной западными владельцами лицензии, а по собственной. И если о будущем Heroes of Might and Magic можно только гадать, то «1С» может свободно развивать успех «Легенды о рыцаре», благо игра вошла в число наиболее коммерчески успешных российских проектов на Западе.

В августе этого года «1С» сделала еще одно громкое заявление: компания выступит зарубежным издателем шутера «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда», созданного западной же компанией Tripwire Interactive. Это игра от победителей конкурса разработчиков Make Something Unreal, посвященная блокаде Сталинграда... Может, вскоре и у нас наконец появится свой «русский шутер», о котором мы мечтаем так много лет? В любом случае выражение «русская игра за рубежом» приобрело новое значение – теперь речь идет уже о проектах, созданных зарубежными студиями под присмотром отечественного издателя.

В общем, наступление российских игр на Запад пока продолжается. Наши раз-

Red Orchestra: Heroes of Stalingrad – наступление в абсолютно новом для российских разработчиков направлении. Станет ли она исключением или правилом?

В случае с «King's Bounty: Легенда о рыцаре» удачно сошлось все: и положительные отзывы прессы, и высокие продажи.

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Разработчики хранят верность мультяшному стилю.

2 Качество изображения и масса мелких деталей строений внушают уважение.

3 На скриншотах видны только гражданские здания. Боевую часть опять обделили?

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

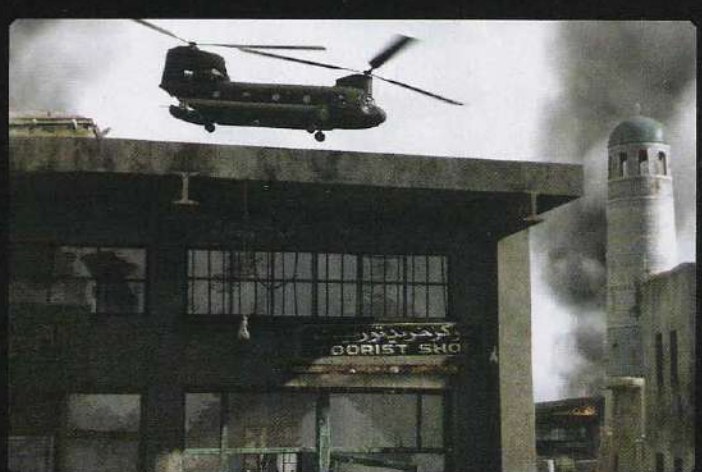
Blue Byte Software продолжает корпеть над своей золотой жилой – стратегическим сериалом The Settlers. Седьмая часть должна порадовать поклонников кампанией и набором отдельных карт, новым движком, классическим и кооперативным режимами мультиплеера, а также инновационной системой очков победы, которые выдаются за самые разные достижения в деле развития королевства. Кроме того, игроки смогут загружать дополнительные миссии и сценарии, созданные как самими разработчиками, так и другими пользователями. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Real-Time Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Byte Software
- **ИНТЕРНЕТ:** thesettlers.uk.ubi.com/the-settlers-7
- **ДАТА ВЫХОДА:** Весна 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD

Не успел на полках магазинов появиться тактический экшен ArmA 2, как студия Bohemia Interactive анонсировала независимое (не будет требовать установки оригинала) дополнение. События игры развернутся спустя три года после конфликта в Чернаруси. Бравые американские солдаты отправятся принуждать к миру Такистан (Takistan), вымышленное государство в Средней Азии. Игроки смогут примерить форму пехотинцев, спецназовцев, пилотов ВВС и танкистов. Но самое главное – дополнение будет содержать множество улучшений и исправлений. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Tactical Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.arma2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Не анонсирована
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали



1 Авторы не боятся изображения груди, за что платят плохим рейтингом ESRB.

2 Символ фашистской Германии передан один в один.

3 Простые парижане – чужие на этом празднике жизни. Хорошо хоть в клуб пускают.

THE SABOTEUR

The Saboteur, шпионский экшен о борьбе ирландского автогонщика Шона с нацистами, приближается к релизу. Чтобы подогреть интерес к своему творению, авторы выложили несколько скриншотов, запечатлевших в том числе парижский ночной клуб Бель Де Нуи (Belle De Nuit). Теперь понятно, почему игре присвоен суровый рейтинг Mature (17+). На представленных картинках хорошо показан визуальный стиль игры: оккупированные улицы окрашены в черно-белые цвета, а вот освобожденные кварталы и внутренние помещения выглядят более ярко. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.saboteurthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Декабрь 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** «PC ИГРЫ» #06(066)

1 Эцио предпочитает одеваться так же, как Альтаир. Профессия обязывает!

2 Кинжал не главное оружие убийцы – он может вырвать алебарду из рук противника.

3 Здания эпохи Возрождения отрисовываются с особым тщанием.

ASSASSIN'S CREED 2

Владельцев PC в очередной раз кинули: Ubisoft подтвердила, что на консолях Assassin's Creed 2 выйдет вовремя, то бишь 17 ноября. А вот на компьютерах игра появится только в первом квартале 2010-го – из-за горячего желания разработчиков подтянуть качество продукта. Расстроился? Быть может, хоть как-то поднимет тебе настроение директор Бенуа Ламбер (Benoit Lambert). «Главный герой Эцио (Ezio) – самый настоящий бабник, – разоткровенничался он в интервью VG247.com. – В игре будет немного секса. Но больше я не могу ничего сказать». ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com/assassins-creed-2
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** «PC ИГРЫ» #08(068)

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Кейн, человек-загадка

Автор: Дмитрий Рубанов

Примерно так теперь выглядит база Нод: одна огромная мобильная платформа «Краулер» – и никаких электростанций, харвестеров или казарм.

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

ВСЕМУ ВЕНЕЦ

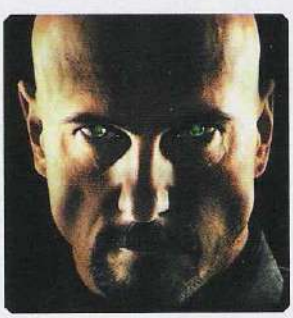
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **Издатель в России:** EA Russia
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–10
- **ИНТЕРНЕТ:** www.commandandconquer.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Практика показывает, что второе пришествие всегда труднее первого. Третье на порядок сложнее второго. Ну а четвертое вообще обычно пролегает через буераки, колючую проволоку, минные поля и обязательно сопровождается выкриками вроде «срубить бабла» и «впарить мусор». Как бы инновационно, дорого и успешно ни выглядела сейчас Command & Conquer 4, ее создателям придется пройти именно таким тернистым путем.

Интрига вокруг очередной части знаменитого стратегического сериала сохранялась до последнего момента. Сначала появились неофициальные обрывки информации о сиквеле Generals, затем совершенно невнятные слухи об очередной Red Alert. И лишь летом 2009 года Electronic Arts официально анонсировала заключительную часть эпика о Кейне, тибериуме и судьбе человечества. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (именно этот подзаголовок недавно победил в открытом конкурсе названий для игры) находится в разработке почти полтора года, а значит до релиза рукой подать.

НЕУБИВАЕМЫЙ

Глянцевая лысина Кейна – своеобразная визитная карточка тибериумного сериала. Загадочный мессия в исполнении Джо Кукана (Joe Kucan) появляется в играх C&C вот уже 14 лет. При этом его цели и мотивы до сих пор остаются тайной за семью печатями. Генералы ГСБ убивали Кейна дважды. Сначала метким выстрелом из орбитальной пушки в оригинальной Command & Conquer, затем куском арматуры в Tiberian Sun, но всякий раз нестареющему лидеру Нод чудом удавалось выжить. По словам Сэмуэля Басса, человека, отвечающего за сюжетное наполнение Command & Conquer 4, Tiberian Twilight наконец полностью раскроет тайну темной личности.



КЕЙН БЕЗ ПРИЧИНЫ...

...предыстории, мотивов и внятных планов на будущее порядком публике поднадоел. Бредни бессменного председателя Братства Нод в каждой последующей Command & Conquer порождают максимум вопросов и минимум ответов. Если верить Сэмуэлю Бассу (Samuel Bass), человеку, которому предстоит связать воедино сюжетные ниточки C&C, Tiberian Twilight вывернет привычные устои наизнанку.

Завязка шокирует. 2062 год. Планета находится на пороге катастрофы – токсичный тибериум поразил почти все при-

Гигантские трубы в левом верхнем углу – элементы конструкции «Глобальной сети контроля над тибериумом».

АВТОРЫ НАКОНЕЦ ОБЕЩАЮТ В КОРНЕ ПОМЕНЯТЬ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ ФИРМЕННЫХ РОЛИКОВ.

ТИБЕРИУМ

Согласно мифологии C&C, тибериум начинает распространяться по Земле после падения метеорита в начале 90-х годов XX века. Вещество называют в честь реки Тибр, на берегах которой доктор Игнатио Мебиус обнаружил образцы инопланетного минерала с кристаллической структурой. Кристаллы очень быстро адаптируются к земным условиям и начинают проявлять свои удивительные свойства: тибериум, словно губка, впитывает в себя полезные ископаемые и устрашающими темпами разрастается вширь. Территории, пораженные тибериумом, превращаются в безжизненные пустыни, населенные мутантами. Примерно в этот момент формируются две противоборствующие фракции: ГСБ и Нод. Первые принимаются искать пути предотвращения тибериумной катастрофы и провозглашают Нод террористами, вторые, наоборот, усматривают в зеленых кристаллах спасение и принимаются жестоко карать инакомыслящих.

годные для жизни участки в пустыни. Еще несколько лет, и Земля превратится в сплошную тибериумную плантацию. Высшие чины Глобального Совета Безопасности (ГСБ) загнаны в тупик. И, кажется, надежды нет. Но неожиданно в конце тоннеля мелькает свет, а зажигает его тот, от кого этого ждут в последнюю очередь. Посреди экстренного совещания в штаб ГСБ в свойственной ему пафосной манере вваливается сам Кейн и предлагает (держись крепче!) помощь. В руках лысого друга религиозных фанатиков тацит – ценнейший носитель информации, на который записаны технологии поверженных в Третьей тибериумной войне инопланетян. При помощи суперкомпьютера «ЛЕГИОН» Кейну удается расшифровать данные и использовать их во благо человечества. Благодаря знаниям, извлеченным из тацита, ГСБ и Нод общими усилиями строят «Глобальную сеть контроля над тибериумом» и помаленьку возвращают планете ее привычный облик. Но что заставило Кейна, свято веровавшего в спасительную природу зеленых кристаллов, изменить своим убеждениям? Какие це-

Грамотно прокачанный «Краулер» легко заменяет десяток мощных атакующих юнитов.

Игра, прямо как заправская RPG, презентует несколько очков опыта за каждого уничтоженного врага.

ФАКТЫ:

30 лет прошло с момента развязки Tiberium Wars

3 специализации: защита, атака, поддержка

2 полномасштабные кампании: за ГСБ и Нод

Внешний вид и функционал «Краулера» определяется выбранной специализацией. Скажем, у войск поддержки мобильная база круглые сутки болтается в воздухе.

ОСНОВАТЕЛЬНО ПОЖЕВАННЫЙ МОЛЬЮ ГАРДЕРОБ – САМОЕ СЛАБОЕ МЕСТО TIBERIAN TWILIGHT.

ли он преследует теперь? Кто же такой этот Кейн – мессия или простой мутант? Вот первостепенные вопросы, на которые обязательно ответят сюжетные кампании четвертой C&C.

Основные события Tiberian Twilight стартуют через 15 лет после широкого жеста доброй воли лидера Нод и через 30 – после финала Tiberium Wars. Между ГСБ и Нод вновь нарастает недопонимание. Все чаще появляются люди, недовольные союзом фанатиков и демократов. Именно в такой непростой обстановке разгораются новые тибериумные войны.

В Command & Conquer 4 будет два привычных сценария за ГСБ и Братство Нод. Кампания за ГСБ под заголовком «Убить Кейна» познакомит игрока с основами геймплея, раскроет суть игры и в целом будет напоминать эдакий стратегический экшен без лишней смысловой нагрузки. Обещается участие подзабытых мутантов. История Братства под названием «Все должно заканчиваться» получит более мрачное воплощение (сами разработчики используют понятие «нуар») и, скорее всего, придется по вкусу старой гвардии поклонников C&C. Именно в этой главе игроки узнают правду о Кейне и увидят долгожданную развязку.

Авторы обещают в корне поменять подход к созданию фирменных роликов с настоящими актерами. Кривляния перед статичной камерой на фоне дешевых декораций веселят только в Red Alert, а вот в тибериумном сериале такие методы, наоборот, негативно отражаются на атмосфере. Отныне декорации станут реалистичнее, а камера – подвижнее. Оператор будет в точности повторять движения персонажа (командира ГСБ или Нод) в модном сейчас стиле фильма «Монстро». Список приглашенных звезд EA должна огласить в ближайшее время.

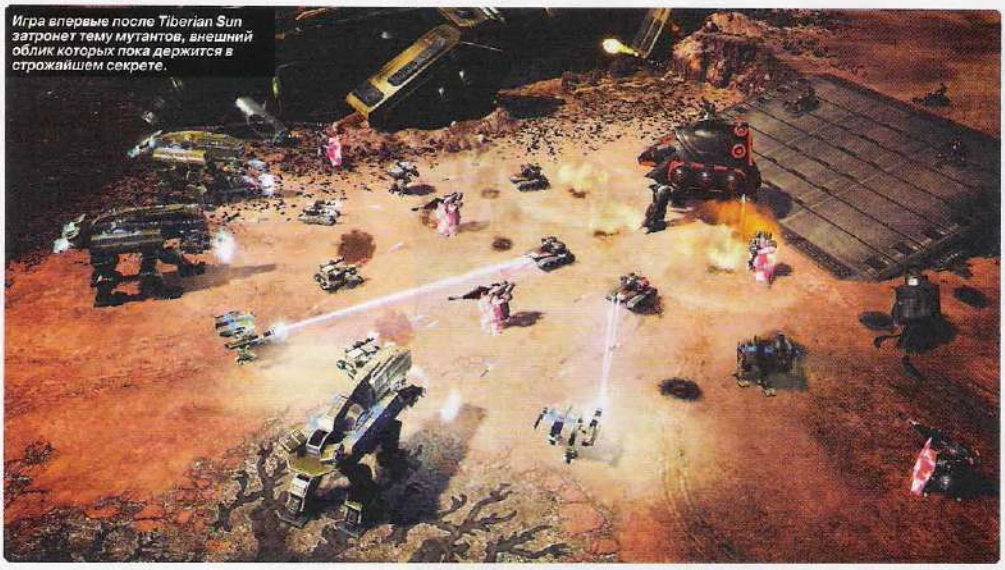
Разработчики особенно гордятся инновационной системой освещения, почти не влияющей на производительность игры.

В Tiberian Twilight будет четыре климатические зоны – от жарких каньонов до морозных пустошей.

ТИБЕРИУМ НЕ ТОНЕТ

Вскоре после официального анонса Command & Conquer 4 компания Electronic Arts объявила открытый конкурс на лучший подзаголовок для игры. На волне популярности фильма «Сумерки» (Twilight) уверенную победу одержал вариант Tiberian Twilight, под которым игра будет продаваться в Европе и Северной Америке. Российское подразделение EA решило не отставать от своих зарубежных коллег и в свою очередь попросило фанатов придумать локализованную версию названия. Русскоязычное сообщество, как водится, подошло к вопросу с юмором и цинизмом. Ниже небольшая подборка вариантов, которые игроки опубликовали на форуме одного популярного интернет-портала (орфография авторов сохранена):

- Command & Conquer 4: Возвращение дойной коровы
- Command & Conquer 4: Последняя часть, честно
- Command & Conquer 4: Поиграл и забыл
- Command & Conquer 4: Тибериум. Смеркалось...
- Command & Conquer 4: Конец Кейна
- Command & Conquer 4: Тибериум во мгле
- Приказуй и Победяй 4: Тыберя на закате
- Комманд И Конкуер 4: Тибериум не тонет
- C&C 4: Ололо атаке атаке пыщь пыщь
- C&C 4: Кейн к успеху шел



Игра впервые после Tiberian Sun затронет тему мутантов, внешний облик которых пока держится в строжайшем секрете.

Основной интерфейс претерпел значительные изменения и переместился в нижнюю часть экрана.

Вместо набивших оскомину электростанций, фабрик по обработке тиберия и казарм по игровым зонам будет ползать (а в случае с классом поддержки – летать) огромный мобильный «Краулер». Эта исполинская штуковина одновременно объединит в себе функции базы и суперъюнитов из Kane's Wrath. Задумка, надо сказать, интересная. Представь, по округе будет расхаживать здоровенная четырехногая махина, да не просто расхаживать, а производить юниты и пуляться разноцветными лазерами. После достижения нужной точки карты «Краулер» сможет на время окопаться и выпустить из... своего нутра несколько танков. Таким образом, Command & Conquer 4 в отличие от своих предшественниц собирается сделать ставку не на эстафеты в стиле «кто быстрее построит ионную пушку», а на популярные нынче метания между контрольными точками.

ОПЫТЫ С ОПЫТОМ

В играх C&C отличившиеся в бою юниты зарабатывали бонусы с незапамятных времен. В Tiberian Twilight авторы решили обкатать несколько смелых идей, как раз связанных с улучшением боевых единиц. За любой малейший успех в сражении (будь то однопользовательский режим, мультиплеер или дуэль с компьютером) игрок теперь получит несколько очков опыта, которые мгновенно зачислят на счет его профиля. Экспу, совсем как в ролевой игре, можно потратить на приобретение новой техники, юнитов и на улучшение их огневой мощи. Так, у каждого «Краулера» будут специальные отсеки для установки дополнительных пушек или пластин брони. Таким образом, если какая-нибудь сюжетная миссия окажется тебе не по

ТАКТИКА & СТРАТЕГИЯ

Перед началом каждой миссии Tiberian Twilight, совсем как в мультиплеере World in Conflict, придется определиться со специализацией своего генерала. В игре будет представлено три класса, но часто из-за особенностей конкретной карты выбирать придется всего из двух. Ударная сила атакующего класса – тяжелые танки. Класс поддержки опирается на шуструю авиацию. И наконец, последняя специализация, оборонительная – акцент делается на оборону и строительство укреплений. Разработчики обещают, что прохождения для каждого из классов будут здорово разниться. Судя по всему, Tiberian Twilight станет самой нестандартной частью за всю историю сериала. И дело не только в выборе тактики, ведь узкоспециализированную армию фактически можно было выбрать в дополнении Kane's Wrath. У разработчиков очень смелая задумка: они запланировали полностью отказаться от стандартной системы сбора ресурсов и строительства баз. Поскольку тиберium почти полностью исчез с поверхности земли, знаменитые харвестеры окончательно потеряли актуальность. Их функции отошли «Узлам контроля тиберium». Другими словами, ничего собирать и добывать теперь не придется – достаточно лишь захватить нужное количество «Узлов».

К старым юнитам присоединится несколько новых, к примеру, огромные шагающие «Мастодонты».

зубам, ты в любой момент сможешь отвлечься, погонять новичков в мультиплеере, накопить очков опыта, купить крутой танк и уже с усиленной армией вернуться к прохождению.

Вопросы о балансе при таком раскладе пока повергают разработчиков в глубокий ступор. Действительно, а что если прокачаться по полной в схватках с AI, а потом со всеми улучшениями за полчаса тяжеленным катком пройтись по кампаниям? EA уверяет, что такие хитрости не прокатят, однако о методах борьбы с ними пока не распространяется.

C&C ONLINE

А теперь плохая новость для тех, кто до сих пор обделен хорошим интернетом. Профиль игрока в Command & Conquer 4, похоже, будет строго онлайновым. Это касается не только мультиплеерной части, но и всей игры. То есть, чтобы зайти в меню кампании или загрузить свой сэйв, тебе понадобится подключение к Сети. Сложно передать словами, насколько неудобен такой подход. Впрочем, разработчики это прекрасно понимают и обещают что-нибудь придумать для отнюдь не маленькой аудитории, у которой попросту нет постоянного подключения к интернету.

Подробностей мультиплеера пока немного. Достоверно подтверждено лишь наличие доработанного по сравнению с Red Alert 3 кооператива и режима «Доминирование». Последний, по словам очевидцев, напоминает динамичный поединок за контрольные точки в духе Battlefield, но пока нуждается в значительной доработке. Мол, отсутствие простора для тактики и полный отказ от старой системы сбора ресурсов делают «Доминирование» довольно скоротечным и однообразным развлечением. Впрочем, до релиза еще полно времени и EA Los Angeles наверняка доведет режим до ума.

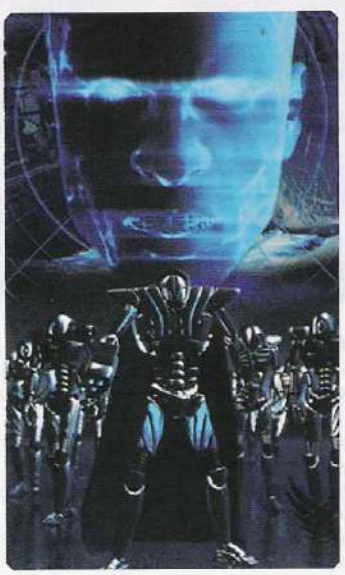
УГОЛОК АРХЕОЛОГИИ

Встречают, как известно, по одежке. Так вот, основательно пожеванный молью

Сотрудники EA Los Angeles клятвенно обещают отказаться от незамысловатой механики «куча на кучу», но после таких картинок мы им не верим.

ПОДЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Мало кто помнит, однако проект с подзаголовком Tiberian Twilight должен был выйти еще лет шесть назад. В 2002 году переносом сериала C&C в полное 3D занималась сама Westwood. Игра называлась Command & Conquer 3: Tiberian Twilight. Триквел обещал поставить в истории Кейна жирную точку и удивить фанатов новыми фракциями – пришельцами и киборгами, управляемыми могучим искусственным интеллектом. Ничто не предвещало беды, пока весна 2003 года не принесла дурные вести о неожиданном закрытии Westwood. Игра отправилась в долгий ящик. Позднее часть идей подзабытой Tiberian Twilight использовалась в Tiberium Wars, которая, впрочем, так и не смогла достойно завершить тибериумную эпопею. Теперь этот нелегкий труд ложится на плечи Command & Conquer 4.



ВМЕСТО НАБИВШИХ ОСКОМИНУ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЙ, ФАБРИК ПО ОБРАБОТКЕ ТИБЕРИУМА И КАЗАРМ ПО КАРТЕ БУДЕТ ПОЛЗАТЬ ОГРОМНЫЙ МОБИЛЬНЫЙ «КРАУЛЕР».

На скриншотах почти нет пехоты – похоже, рядовой солдатне уготована совсем незначительная роль.

ОСНОВНЫЕ ДАТЫ

Начало 90-х годов XX века
На Землю падает метеорит с мельчайшими частицами тибериума. Инопланетный минерал начинает стремительно распространяться и преображать поверхность планеты.

1995 год
Разгорается первый полномасштабный конфликт между Глобальным Советом Безопасности (ГСБ) и древней религиозной сектой Братство Нод. Причина – принципиально разные взгляды на тибериум и будущее Земли.

2000 год
ГСБ уничтожает храм Братства из ионной пушки. Кейн оказывается в эпицентре взрыва и приказывает долго жить.

2030 год
Кейн живее всех живых. Братство Нод оправляется от поражения и снова пытается превратить остатки населения планеты в тибериумных мутантов. Вторая «смерть» мессии Нод.

2034 год
Искалеченный Кейн создает суперкомпьютер «ЛЕГИОН». Искусственный интеллект командует силами Братства, пока лысый злодей поправляет здоровье.

2047 год
После длительного перерыва Братство Нод опять нападает на Глобальный Совет Безопасности. Уничтожение высшего командного состава ГСБ на орбитальной станции «Филадельфия». Неудавшееся вторжение инопланетян-скринов.

2052 год
«ЛЕГИОН» получает доступ к тациту – носителю важнейшей информации о тибериуме и технологиях скринов.

2062 год
ГСБ и Нод объявляют перемирие. Фракции общими усилиями строят так называемую «Глобальную сеть контроля над тибериумом».

2077 год
Старт основных событий Tiberian Twilight...

гардероб – самое слабое место Tiberian Twilight. Авторы собираются вырядить заключительную часть сериала в поношенные треники и старые пожелтевшие кроссовки. Да, ты все правильно понял, Command & Conquer 4 действительно создается на базе модифицированного движка SAGE, которому вот-вот пойдет восьмой год. Престарелый моторчик за долгую жизнь успел засветиться и в Generals, и в Tiberium Wars, и в Red Alert 3, и в куче других стратегий. Столь почтенный возраст не скроешь никакими фильтрами, так что даже на постановочных скриншотах для прессы невооруженным глазом заметны мутные текстуры и острейший дефицит полигонов. Картинка не выдерживает никакого сравнения с современными представительницами жанра, будь то World in Conflict или недавняя Order of War. Дежурная поддержка пары-тройки модных технологий, увы, слабое утешение для тех, кто надеялся на тотальное обновление технической части.

Тем не менее объективно Tiberian Twilight выглядит намного симпатичнее Tiberium Wars и третьей части Red Alert, вместе взятых. Во-первых, разработчики реализовали принципиально новую модель освещения объектов, делающую картинку более контрастной и, в свою очередь, более реалистичной. Во-вторых, были основательно переработаны спецэффекты. Выстрелы лазеров теперь вовсе не парочка разноцветных полосок, а полноценные источники света, честно разукрашивающие округу и юнитов. Системные требования, что удивительно и приятно, поднимутся лишь чуть-чуть выше, чем в случае с Red Alert 3.

За акустический фон можно быть спокойным: над музыкой работают высококлассные композиторы. Джеймс Ханниган (James Hannigan, Red Alert 3, Harry Potter and the Order of the Phoenix), Джейсон Грейвс (Jason Graves, Dead Space, Wheelman) и Тимоти Вин (Timothy Vin, Red Faction Guerrilla) вовсю переделывают старые и сочиняют новые темы для ГСБ и Нод. Участие Фрэнка Клепаки (Frank Klepacki), автора знаменитого Hell March для Red Alert, пока под вопросом.

ВНИМАНИЕ, ВОПРОС...

Хотя и без Фрэнка из Tiberian Twilight вырисовывается очень даже любопытная вещица. Старая графика, привычный стиль, знакомые воюющие стороны, но серьезно переработанный геймплей – насколько все это впишется в теперь уж, кажется, точно последнюю часть тибериумной саги, ты узнаешь до конца 2010 года. ■

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Джон Кармак (John Carmack) – американский программист, один из основателей id Software, сформировавший жанр FPS в его современном понимании (см. Wolfenstein 3D, Doom и Quake).

Автор:
Кирилл Перевозчиков

RAGE

КТО, ЕСЛИ НЕ ID?

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** id Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rage-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

14 лет назад – а именно тогда, в 1996 году, появилась первая Quake – сотрудники id Software были не просто законодателями моды. Они были людьми, сформировавшими сам жанр FPS (Wolfenstein 3D), развившими его практически до современного уровня (Doom 1, 2) и первыми шагнувшими в честное полигональное 3D (Quake). На движках id впоследствии собрали десятки проектов, в том числе блестящих (да что там, отдельные части программного кода Quake 3 до сих пор используются в серии Call of Duty!). Но когда в 2004-м кибердемон из Doom 3 схватился со страйдером из Half-Life 2 и не смог противопоставить последнему ничего, кроме технологии глобального освещения, стало ясно – пришло время перемен.

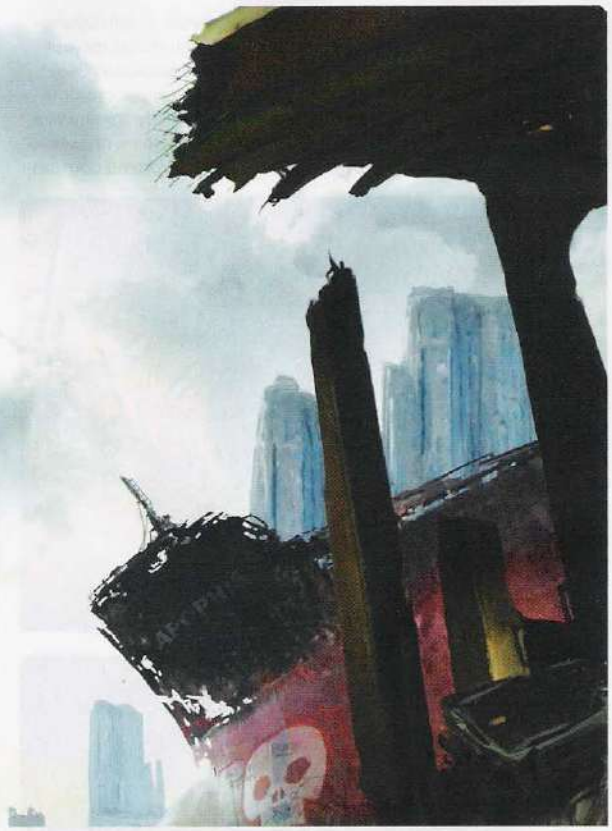
Rage – это единственный новый франчайз id Software за последние 14 лет. Rage – это последняя, отчаянная попытка вернуть все на круги своя: сделать так, чтобы деревья снова стали большими, id вернулась на трон, а новый движок id Tech 5 занял лидирующие позиции среди технологий игростроения. Что гораздо более важно, Rage – квинтэссенция всего того, чего Кармак со товарищи раньше никогда не делали: постапокалиптический сеттинг, FPS с открытым миром, гоночные заезды и RPG-элементы. И конечно, выглядит это на порядок лучше всех существующих во вселенной компьютерных игр. Но обо всем по порядку.

ПОСЛЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Согласно сценарию игры в 2029 году наступит конец света: астероид Apophis («Властелин тьмы», № 99942 по классификации NASA) столкнется с Землей и уничтожит большую часть планеты. Ученые предвидели такой исход и для сохранения человеческой цивилизации запустили проект «Эдем»: сотни спасительных капсул-убежищ, «ковчегов» с

АСТЕРОИД-УБИЙЦА

Год назад тринадцатилетний немецкий школьник Нико Марквардт (Nico Marquardt) нашел ошибку в расчетах NASA. Использовав данные Потсдамского института астрофизики, он выяснил, что вероятность столкновения астероида Апофис (Apophis) с Землей в 2029 году в 100 раз выше, чем предсказывало Национальное управление США по аэронавтике и исследованию космического пространства. Однако ученые по-прежнему уверяют, что даже в случае столкновения астероида с Землей серьезные повреждения будут нанесены только в радиусе 10 километров от места падения – разумеется, ни о каком конце света не может быть и речи.



▲ *Освещение и проработка моделей в Rage действительно впечатляют, как, впрочем, и все остальное.*

◀ *Мутанты. Страшно подумать, что когда-то эти существа были людьми.*

десятками лучших представителей расы были захоронены под землей, чтобы после катастрофы выжившие смогли начать все с чистого листа. Но все оказалось не совсем так, как предполагали ученые: выйдя из своей капсулы, главный герой Rage обнаружит, что жизнь на Земле все-таки уцелела – в самом извращенном виде. Немногочисленные выжившие после катастрофы образовали небольшие поселения и живут по законам джунглей – с пьянками и погромами. К тому же несчастные подвержены влиянию мутаций из-за высокого радиационного фона, накрывшего Землю после катастрофы. Игроку предстоит найти другие такие капсулы и выяснить, что же на самом деле случилось после падения астероида.

АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Внешне Rage больше всего напоминает Fallout 3, облагороженную графическими технологиями будущего: открытый мир, потрясающие каньоны и выжженные солнцем пустоши, множество мутантов и отдельные поселения, где можно взять задание или поучаствовать в гонках на багги. Машину, кстати, разрешается обвешивать всевозможными апгрейдами, ведь она пригодится и во внешнем мире. «Мы слегка изменили физику автомобилей на трассе и вне ее, чтобы игрокам было удобнее, – рассказывает "РС ИГРАМ" Мэтт Хупер (Matt Hooper), ведущий гейм-дизайнер Rage. – Мы также провели тысячи фокус-тестов, чтобы выяснить, какая именно физика, какое соотношение гонок и стрель-

ФАКТЫ:

1 игровой движок нового поколения

2 стиля прохождения игры – пешком и на машине

60 кадров в секунду

♥ *Гонки – неотъемлемая часть игры, но разработчики не будут напрягать нас утомительными заездами. Все быстро и весело!*

бы нужны игрокам». Гонки – неотъемлемая часть игры, важная с точки зрения сюжета, а сама машина позволит быстрее покрывать огромные расстояния игры и перемещаться между локациями. В теории звучит странно, но на практике все это больше всего похоже на соответствующие миссии в Half-Life 2 – только с учетом того, что на каждой тачке в Rage установлено оружие. Много оружия!

Автоматическая турель под ногами – один из многочисленных секретов главного героя.

КРИЗИС ЖАНРА

На наш вопрос, каково соотношение гонок и FPS в Rage, Мэтт отвечает категорично: «Наша игра – это прежде всего шутер от первого лица. Но мы также позволим игроку самому сделать выбор между вождением и передвижением пешком. Например, вас послали уничтожить склад взрывчатки одного из бандитских кланов. Этот клан терроризирует жителей Веллспринга, подрывая бомбочки, закрепленные на радиоуправляемых машинках. Наградой за выполнение задания станут не только деньги и благодарность аборигенов, но и возможность изготавливать собственные радиоуправляемые бомбы. Однако самое интересное, что после завершения квеста вы сможете возвращаться сюда снова и снова, если есть желание заработать немного наличных, получить новую пушку или апгрейд. Работа для вас всегда найдется – то мутанты захватят это место, то новая группировка решится прибрать к рукам ценный склад».

OBLIVION WITH GUNS

Памятуя о транспортных средствах, мы спросили Мэтта, послужат ли они некоторым аналогом лошадей в фэнтезийных RPG – ведь в Rage будут огромные открытые пространства. «Формально – да, – не стал лукавить Хупер. – Как и лошадь, ваша машина способна быстро переносить вас из точки А в точку Б. Но мы стараемся сделать этот процесс как можно более веселым. Автомобили в Rage являются наградой за выполнение опре-

Дальность прорисовки поражает воображение.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Мэтт Хупер (Matt Hooper), главный дизайнер id Software, дал ответы на множество наших вопросов, и вот самые интересные из них.

Правда ли, что Rage на PC выглядит лучше, чем на консолях? Если да, то в каких аспектах?

Мультиплатформенная разработка всегда была для нас ключевым фактором при определении технической направленности игры. Поэтому мы используем одни и те же материалы, наборы текстур для всех платформ: мы хотим, чтобы Rage выглядела одинаково потрясающе на PC, Mac, PlayStation 3 и Xbox 360. Тем не менее PC-версия будет обладать некоторыми «врожденными» преимуществами: поддержка высоких разрешений, сверхкачественное сглаживание и анизотропная фильтрация позволят улучшить картинку именно на персональных компьютерах.

Вы не боитесь, что игру будут сравнивать с Fallout 3 из-за всех этих RPG-элементов и постапокалиптического сеттинга?

Нисколько! Мы с Bethesda теперь одна дружная семья (Мэтт имеет в виду покупку id Software владельцем Bethesda, компанией ZeniMax Media. – Прим. автора), чему мы очень рады. До Rage выходило множество постапокалиптических игр, и я уверен, что и после выйдут сотни, но ни в одной из них не будет истории, похожей на нашу. Мы делаем очень… напряженный FPS со многими интересными особенностями, и хотя понимаем, что некоторые игроки проведут параллели с другими известными играми, четко знаем, что создаем нечто выдающееся, отличающееся от всего, что видели раньше.

На какой стадии разработки сейчас находится проект?

На данный момент все ключевые элементы Rage пребывают на своих местах, и мы стараемся сделать их еще лучше, отшлифовав до совершенства. Мы очень довольны тем, что уже сделали, но вся команда по-прежнему крайне усердно работает над совершенствованием Rage. Чтобы сделать ее идеальной, такой, какой мы ее видим.

Какие возможности дало вам «объединение» с Bethesda?

Этот несколько неожиданный альянс ничуть не поменял нашей ключевой цели – создавать лучшие на планете игры. В конце концов, мы всегда к этому стремились, но теперь у нас гораздо больше ресурсов и великолепная инфраструктура – то есть в наше распоряжении сейчас есть все, чтобы претворить эту цель в жизнь.

А это, по всей видимости, местные гладиаторские бои – главный герой против десятка мутантов.

THE END IS NIGH В ПРОШЛОМ

Желание авторов сделать игру одинаковой на всех платформах вызвало немало слухов и спекуляций. Сначала появилась информация, что версия для Xbox 360 будет использовать текстуры более низкого качества из-за ограничений по объему DVD: на PC, где программы принято устанавливать перед запуском, Rage выйдет на двух дисках, а у PlayStation 3 есть Blu-ray. После опровержения этой информации (все-таки версию для консоли от Microsoft решили разбить на два диска) поступила новая: из-за технических особенностей платформы на PS3 игра будет держать не 60, а 20–30 кадров в секунду. PC такие новости, к счастью, обошли стороной.

ИГРА УЖЕ СЕЙЧАС ДЕРЖИТ 60 КАДРОВ В СЕКУНДУ НА XBOX 360, ОБЛАДАЮЩЕЙ, НАПОМНИМ, «ЖЕЛЕЗОМ» ЧЕТЫРЕХЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ.

деленных заданий – получив тачку, ее можно оставить у себя до конца игры. Это очень важный момент, потому что вашу машину имеет смысл постоянно совершенствовать с помощью различных апгрейдов брони, оружия или даже каких-то исключительно визуальных улучшений. В любой момент разрешается поучаствовать в гонках, чтобы заработать денег или какую-нибудь ценную деталь».

Даже самые сложные сцены отображаются при 60 кадрах в секунду – в id не выносят компромиссов.

На гоночных трассах будут присутствовать разрушаемые объекты, да и сами машины эффектно взорвутся при первом же удобном случае.

РАДИО «СВОБОДА»

Другой интересный вопрос – насколько свободен геймплей в Rage. Разработчики предпочитают называть его направленным: нам позволят выполнять дополнительные миссии в любом порядке, но основная сюжетная задача будет настолько четко «маячить перед глазами», что с правильного пути мы ни при каких обстоятельствах не собьемся.

В игре, разумеется, мы познакомимся с множеством персонажей, которые смогут выдавать задания или просто развлекать нас беседой. Соратники Кармака подчеркивают, что хотят рассказать самую интересную и убедительную историю, хотя всем и понятно, что Quake, Doom и Wolfenstein игроки любили отнюдь не за интересный сюжет. «Как ведущий игро-

вой дизайнер, я могу весь день говорить о том, как должен подаваться сюжет в играх, – улыбается Мэтт. – Но вот как мы подадим его в Rage – самый сложный для меня вопрос на сегодня. Должна ли камера фиксироваться на персонаже во время разговора или можно позволить игроку свободно передвигаться? Сколько диалогов стоит озвучить? Много ли игроку придется читать?» Мы спрашиваем, будет ли главный герой молчалив, как Гордон Фримен, или же нам разрешат выбирать варианты ответов, и получаем неоднозначное: «Мы не хотим перегружать игрока лишней информацией – пусть он переживет все на собственном опыте, вместо того чтобы слышать или читать об этом». Загадки, опять загадки.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Единственное, о чем разработчики говорят охотно (что неудивительно), – это id Tech 5, самый красивый и быстрый движок на сегодняшний день. Для понимания данного простого факта стоит взглянуть на скриншоты и принять во внимание, что игра уже сейчас держит 60 кадров в секунду на Xbox 360, обладающей, напомним, «железом» четырехлетней давности. И хотя авторы не готовы пока назвать финальные системные требования, игра наверняка отлично пойдет даже на средних конфигурациях – это, учитывая потрясающую графику, кажется настоящим откровением. Яркие постапокалиптические пейзажи вызывают неподдельный восторг, персонажи и объекты потрясающе детализированы, а фирменное освещение делает картинку практически фотореалистичной. «С нашей новой технологией id Tech 5 мы смогли создать огромные уровни, на которых не будет одинаковых текстур», – заявляют именитые разработчики, и им хочется верить. В конце-то концов, кто, если не они? ■

На заднем плане возвышается Веллспринг – единственное из известных на сегодня поселений в игре.

▲ *Сначала мы хотели сделать к каждому скриншоту подпись в духе «Rage выглядит фантастически», но потом почему-то передумали.*

ВНЕШНЕ RAGE БОЛЬШЕ ВСЕГО НАПОМИНАЕТ FALLOUT 3, ОБЛАГОРОЖЕННУЮ ГРАФИЧЕСКИМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ БУДУЩЕГО.

Автор:
Петр Сальников

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Divinity 2: Ego Draconis
- **ЖАНР:** Role-playing game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** dtp entertainment AG
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.divinity2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2009 года

DIVINITY 2: КРОВЬ ДРАКОНОВ

ДРАКОНЫ – ЭТО МОДНО

Осень – традиционно урожайная пора для игровой индустрии, но на этот раз есть риск пресытиться: подобная ситуация была в 2007-м, когда внезапно на прилавках появились и очевидные хиты, и темные лошадки – от Crysis и Gears of War до «Ведьмака». В этом году намечается примерно то же самое, особенно что касается ролевых проектов: наряду с Arcania, Dragon Age и Risen выходит Divinity 2.

Новая игра от бельгийской студии Larian – это продолжение знаменитой Divine Divinity, вышедшей в 2002 году. Речь там шла о волшебном королевстве Ривеллон, охваченном войной, коррупцией и осажденном, по доброй традиции европейских RPG, орками. Модель сюжета была характерна для многих ролевых игр – она базировалась на идее избранности героя. Нечто аналогичное мы видели и в Fallout, и в Baldur's Gate – одинокий странник из маленького поселения разруливает все проблемы, становится героем и примером для будущих поколений.

Сценарий Divinity 2 строится по этому же принципу: в разгар страстей в мир приходит славный парень, готовый на все ради общего блага. На этом сходство не заканчивается: наплевав на время и моду, авторы удачно воплотили в жизнь несколько свежих и даже порой неоднозначных решений.

DEUS EX MACHINA

Упомянутое выше королевство снова стало ареной противостояния добра и зла (правда, границы между ними, как это сейчас принято, несколько размыты). Одна только проблема: героев кот наплакал, так что по очкам ведет команда злодеев. Плюс ко всему у мирного населения Ривеллона есть еще очень серьезная проблема – драконы.

Вернее, не совсем так. Во вселенной Divinity 2 на местных жителей наводят ужас рыцари-драконы (Dragon knights) – люди, способные превращаться в легендарных гигантских ящеров. Они жгут деревни, воруют женщин и в один присест проглатывают детей. Простые смертные драконам противостоять не могут – слишком неравны силы. Справиться с чешуйчатыми гадинами призван орден охотников на драконов (Dragon slayers). Одним из таких благородных воинов должен стать и главный герой, прибывающий на дирижабле в компании будущих коллег в цветущую деревушку, где охотников обучают премудростям профессии.

ОДИНОКИЙ СТРАННИК ИЗ МАЛЕНЬКОГО ПОСЕЛЕНИЯ РАЗРУЛИВАЕТ ВСЕ ПРОБЛЕМЫ И СТАНОВИТСЯ ПРИМЕРОМ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ.

От простых смертных охотники отличаются хотя бы вот этим нездоровым блеском в глазах.

Вот это крылатые хищники! А вы говорите «Ил-2».

Он еще не знает страшной правды об ордене, о драконах, а главное, о самом себе.

ВЫПУСКНОЙ

После инициации в школе охотников на драконов тебе придется решать, какому пути развития персонажа отдать предпочтение: мага, воина или рейнджера. Однако оговоримся, что выбор повлияет лишь на первые минуты геймплея: в дальнейшем можно беспрепятственно вкладывать заработанный опыт в умения любого из трех классов, хотя ежу понятно, что лучше все-таки сосредоточиться на чем-то одном.

Помимо этих трех путей есть еще две дополнительные, доступные для любого персонажа ветки: жреческие навыки и специфические способности охотника на драконов. Первые позволяют, например, лечиться с помощью заклинаний, а также призывать на помощь существ, если не получается справиться с толпой врагов самостоятельно. Вторые порой чем-то напоминают умения рыцарей-джедаев. К примеру, чтение мыслей вызывает устойчивые ассоциации со «Звездными войнами». Да-да, при помощи этого фокуса можно узнать, что на самом деле на уме у того или иного персонажа, сбить цены в магазине, раскрыть преступление или попросту получить доступ к новым квестам. Замечательный навык доступен практически с самого начала, но не стоит думать, что он сильно облегчит игрокам жизнь: цена за возможность покопаться в чужом грязном белье – драгоценные очки опыта. Если сильно увлечься чтением мыслей, можно долго буксовать на одном и том же уровне. Впрочем, как показывает практика, вложения в эту способность почти всегда окупаются.

В остальном классика жанра – за сданные квесты и убитых противников герой получает традиционную экспу и по мере ее накопления новые уровни с очками развития. Закачивай их куда хочешь – тебе решать, на чем будет специализироваться подопечный. Учитывая, что квестов и монстров в игре тьма-тьмущая, тут есть где развернуться.

▲ В конце игры все подружились и пошли отплясывать на дискотеку.

▶ Окружающий мир поражает детализацией: все эти бабочки, речушки, птички...

ФАКТЫ: **2** в одном – человек и дракон | **6** веток навыков | **8** здоровенных игровых зон

СЮРПРИЗ

Одно из очевидных достоинств Divinity 2 – интересный сценарий. Он преподнесет нам немало сюрпризов. Но главное событие случится довольно скоро после вступления (осторожно, спойлер!), когда все перевернется с ног на голову. Наш бравый охотник на драконов сам научится превращаться в крылатого ящера. Друзья станут врагами, и перед игроком откроется истинная картина этого мира.

Вообще, трансформация довольно эффектна: по нажатии на определенную кнопку герой подпрыгивает на противоестественную высоту и перерождается в огнедышащего хищника. Игра, таким образом, перешагивает некий порог в сознании привыкшего к стандартным RPG-механизмам человека, из классической ролевой игры превращаясь в симулятор летающей рептилии. Специально для любителей порезвиться в небесах здесь есть игровые зоны, где можно вытворять головокружительные трюки, а отдельная ветка с уникальными драконьими навыками как бы говорит нам, что сама по себе способность становиться драконом – это только начало большого представления.

YES, WE CAN

Глядя на Divinity 2, невольно перебираешь в уме блокбастеры этой осени и думаешь: черт возьми, а ведь игра, несмотря на некоторые огрехи, вполне конкурентоспособна. Да, здесь нет столь же отменной графики, как в «Dragon Age: Начало» (хотя картинку без натяжек можно назваться симпатичной), а Larian Studios по авторитету несопоставима с глыбой BioWare. Вряд ли фанатов Divine Divinity больше, чем поклонников той же самой «Готики», которые ждут не дождутся появления Risen и Arcania. Зато у бельгийского проекта – свои козыри.

Это не попсовая RPG с упрощенной боевой системой: благодаря набору нестандартных умений каждое сражение здесь – целое шоу. Игра не чурается развернутых диалогов – таких, какие мы привыкли видеть в ролевых проектах «старой школы». Персонажи не надоедают унылыми заданиями вроде «сбегай за волшебным мечом +5»: каждое мини-приключение глубоко проработано, почти у всех квестов есть двойное дно. Главное, не лениться в поиске разных решений.

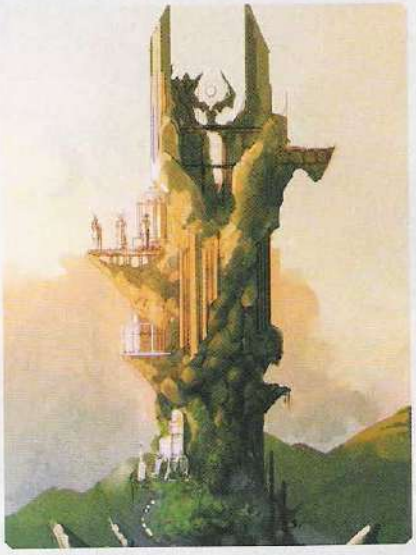
Надо понимать, что этот проект сильно отличается от остальных при кажущемся внешнем сходстве, это не игра на два-три вечера, а произведение для тех, кто готов пожертвовать драгоценными часами своей жизни ради погружения в живой, насыщенный яркими красками сказочный мир, полный захватывающих приключений. Не бульварное чтиво, но серьезный роман, написанный рукой мастера! ■

БАШНЯ ТРАМПА

Подобно знаменитому миллионеру, а также главному герою игры Overlord, наш охотник через какое-то время обзаведется собственной элитной недвижимостью. Многоэтажная башня станет ангаром для крылатого земноводного, центром стратегического планирования, кузницей, складом и анатомической мастерской.

Работники, населяющие здание, будут выполнять поручения игрока: например, если для изготовления нужного зелья не хватает какого-то ингредиента и лень искать самому, можно послать на поиски храброго слугу. Через какое-то время он вернется, принеся требуемый предмет. Или не принеся, если хозяин поскупился на нормальную броню и оружие.

Один из самых интересных моментов игры – создание питомца. Да-да, именно создание: «зверюга» собирается из частей тел разных биологических видов, которые в специальном внутриигровом редакторе приходится практически сшивать собственными руками. Существует несколько разновидностей голов, туловищ и конечностей, от которых зависят сила и умения твари. Запчасти нужно подбирать самостоятельно: с самого начала, конечно, доступен некий стандартный набор, но, если хочешь, чтобы от помощника действительно был толк, ищи ему новые волшебные конечности, туловища и головы. Если подойти к делу со всем тщанием, то чудище на автопилоте будет рвать врагов, пока герой занят более важными задачами.

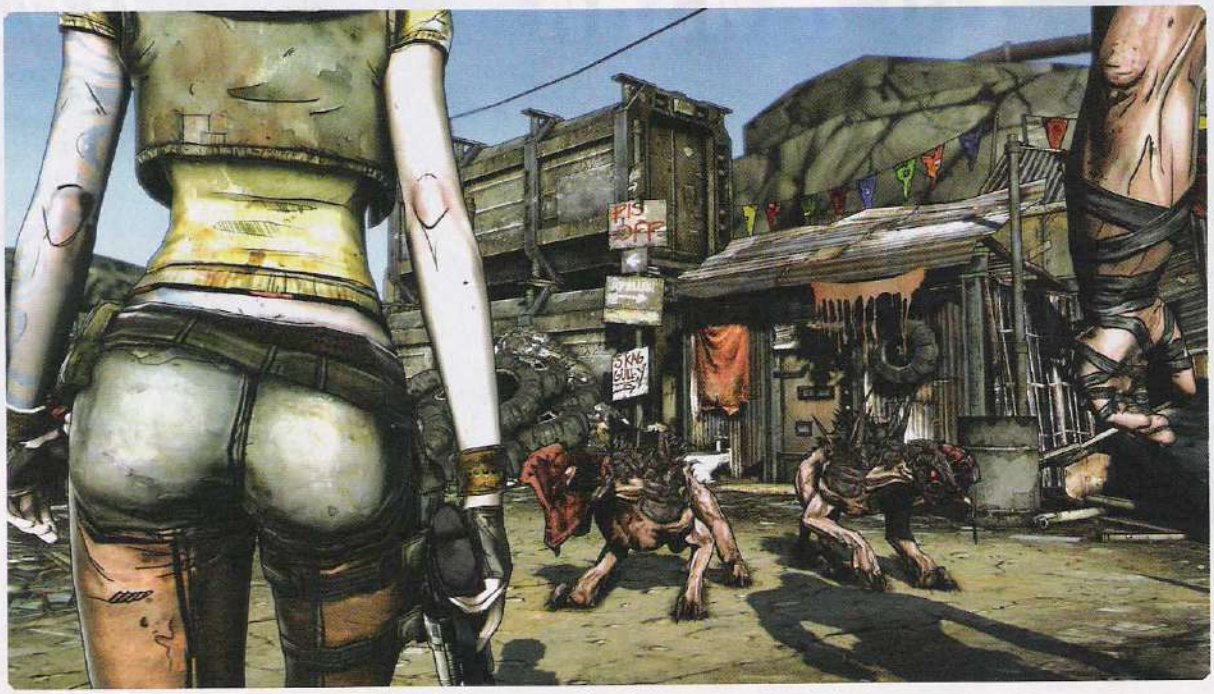


Не забывай – я умею читать мысли. Заканчивай свои порнорассказы.

В самом начале игры персонаж выглядит так, будто уже умудрен опытом. А ведь он даже не подозревает, что ждет его впереди.

ОН ЕЩЕ НЕ ЗНАЕТ СТРАШНОЙ ПРАВДЫ ОБ ОРДЕНЕ, О ДРАКОНАХ, А ГЛАВНОЕ, О САМОМ СЕБЕ.

Автор:
Кирилл Перевозчиков



У персонажа Лили (класс «Разведчик») есть некоторые выдающиеся особенности.

- **ЖАНР:** Role-Playing Game/ First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–4
- **ИНТЕРНЕТ:** www.borderlands-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 30 октября 2009 года

BORDERLANDS

DIABLO В ЦВЕТЕ

Слухи о том, что долгострой Borderlands сменит графический стиль и станет первым со времен игры XIII «рисованным» шутером, ходили еще с весны, но только на E3 появились первые подтверждения этой удивительной метаморфозы. За считаные месяцы интерес к игре возрос в несколько раз. Учитывая, что сейчас Borderlands как никогда близка к релизу, мы отправились в офис издателя проекта «1С», дабы провести наедине с рабочей версией игры добрую половину дня.

Меню прокачки. Начиная с десятого, каждый новый уровень дает ровно одно очко мастерства – использовать его надо с умом.

Очаровательный CL4P-TP и не менее очаровательная главная героиня. Фоточка на память.

РАЙСКИЕ НОВОСТИ

Начать лучше всего с простого вопроса: «Любишь ли ты Diablo?» Им же можно и закончить, потому что Borderlands – это, кроме шуток, самая настоящая Diablo от первого лица. Фантастическое средневековье здесь заменено постапокалиптическим миром, прямоходящие скелеты – собачками, противогазоносными бандитами и какими-то обнаглевшими птеродактилями, но на этом различия стремительно заканчиваются. В новой игре от Gearbox всем управляют цифры, в том числе случайные: параметры персонажа, наносимый урон, разрекламированные 600 с лишним тысяч единиц оружия. Генератор случайных чисел каждый раз заново создает уровни, монстров и многое другое. Причем разработчики утверждают, что совместно (мультиплеер до четырех игроков, поддержка split-screen) играть будет в четыре раза веселее, и нет желания подвергать их слова сомнению. К тому же проверенный временем геймплей подается в стильной графической обертке, и все это называется не иначе как Role-Playing Shooter.

ОЖИВШИЙ КОНЦЕПТ-АРТ

Выглядит Borderlands действительно очень необычно и стильно: разработчики уверяют, что технология cel-shading не имеет ни малейшего отношения к происходящему на экране и просят называть стиль картинки не иначе как concept art style. Тысячи текстур, моделей и шейдеров были перерисованы с нуля, чтобы навсегда смыть с игры звание визуального клона Fallout 3, – и это работает. Потрескавшаяся поверхность планеты Пандора, где никакого апокалипсиса, кажется, толком и не было, выглядит очень стильно, причем дизайнеры Gearbox не боятся широких штрихов. Почти все злодеи и персонажи здесь карикатурные, а игра с удовольствием это подчеркивает, например, отмечая во время представления босса Девять Пальцев краткой ремаркой, что «также у него три яйца». Сюжет крутится вокруг какой-то инопланетной технологии, оставленной на по-

ОТСТРЕЛИВАТЬ СОБАК СО СТРАННОЙ ПАСТЬЮ, ПОХОЖЕЙ НЕ СКАЖЕМ НА ЧТО, МОЖНО БЕСКОНЕЧНО.

Вполне возможно, ты никогда не увидишь в игре такую пушку – все потому, что оружие генерируется случайным образом и отдельные модели совершенно не похожи друг на друга.

А вот и автостанция Catch-A-Ride – посередине позирует CL4P-TP.

граничной планете Пандора ушедшей цивилизацией: главного героя отправляют то ли на ее поиски, то ли просто прогуляться по выжженным пустошам. Примерно раз в полчаса в углу экрана появляется какая-то синяя киберженщина и начинает страшным голосом говорить что-то про высшую миссию и судьбу человечества, которая, как обычно, в наших руках. Что, правда? Ох!

ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ ЧИСЕЛ

Но мы отвлеклись. Итак, Borderlands – это Diablo, окончательно и бесповоротно. Присутствуют четыре персонажа, каждый, понятное дело, со своими уникальными способностями: к примеру, охотник умеет выпускать птицу, которая пребольно терзает врагов острым клювом, а солдат (за него мы и играли) – устанавливать стационарные турели. Все эти милые навыки можно и нужно развивать по мере прокачки персонажа, а она здесь воистину правит бал. Каждый выстрел, совершенный любой из 653 тысяч видов пушек (как и в любом приличном Diablo-клоне, в Borderlands все генерируется случайно – от уровней до оружия и монстров), наносит именно столько повреждений, сколько насчитает боевая система. При этом никакого жульничества в духе Hellgate London, когда факт попадания регистрировал или игнорировал генератор случайных чисел: если ты попал в инопланетную собачку, то это наверняка; удался хэдшот – критическое попадание и множитель к повреждению. Порой кажется, что вот она, абсолютная гармония шутера и RPG.

МОЖНО ГРАБИТЬ УНИТАЗЫ

Borderlands – это Diablo, мы ведь уже говорили? Тут есть города с персонажами, стоящими или сидящими день и ночь на одном месте с единственной целью – любезно предоставить нам задание по первому требованию. В наличии доски объявлений, где можно «полакомиться» ценными побочными квестами (сложность рассчитывается исходя из уровня персонажей). Здесь же случайно генерируемые игровые зоны и монстры (из последних выпадают самые неожиданные предметы) и цветовая дифференциация оружия. Миссии, которые не выполнить, если как следует не прокачаться на слабых противниках... Респаун врагов... Отличный кооперативный режим прохождения – игра явно затачивалась под него... В Borderlands можно обнаружить даже кучки костей, по нажатию на которые выпадает какая-нибудь приятная мелочовка (еще по Пандоре в страшном количестве «разбросаны» ящики и унитазы, и их предлагается беспрестанно «грабить»). Разительное отличие от игры Blizzard всего одно – средства передвижения.

НЕИЗБЕЖНЫЕ МАШИНЫ

В ближайшем магазине Catch-A-Ride можно бесплатно заказать железного коня: после быстрого тюнинга (что все-таки повесить на крышу – пулемет или ракетницу?) машина появится прямо из

ГЕРОЙ ДНЯ

Встречайте CL4P-TP (справа), звезда Borderlands, человек и пароход, а точнее, говорящее мусорное ведро (имя произносится как Клэп Трэп). Этот симпатичный, похожий на болтливую версию WALL-E робот будет нашим Вергилием в мире Borderlands, обучит всем премудростям управления и познакомит с более... э-э-э... человечными персонажами. Он изумительно анимирован и озвучен – обязательно загляни на borderlandsgame.com, чтобы убедиться в этом лично. Кстати, по неподтвержденным данным, CL4P-TP – один из сильно законспирированных разработчиков игры, который снялся в нескольких The Making of, приуроченных к скорому выходу игры. А еще он грязно ругается матом.

Да, в Borderlands будут мутанты. И подземелья.

ФАКТЫ: **653** тысячи видов оружия | **653** тысячи видов оружия | **653** тысячи видов оружия (это правда)

▲ *Групповая оборона против хищных фиолетовых скорпионов. Как подсказывают западные коллеги, до смены графического стиля членистоногие были в два раза меньше.*

Пандора действительно огромна – жаль только, что мир не полностью бесшовный и между локациями приходится ждать загрузки.

▼ *Подозреваем, что кататься на машинах вместе с друзьями – гораздо интереснее.*

воздуха. Сразу становится понятно, что боевые авто не самое удачное решение, они, по крайней мере в самом начале игры, вносят дисбаланс. Их пушки стреляют в 100 тысяч раз мощнее любого из доступных для персонажа стволов, они с одного касания давят толпы врагов, а очки опыта, тем не менее, начисляются в полном объеме. В конце концов, машины позорно застревают в складках ландшафта каждые пять минут – движок Unreal Engine 3.0, безусловно, хорош, но окружение, как и в Fallout 3, полностью статично, а в Borderlands никакой физики нет и в помине. В общем, в начале игры про транспорт лучше забыть: не исключаем, что в дальнейшем он будет более уместен, однако на первых порах портит удовольствие от прекрасного проекта.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Творению Gearbox удается активировать определенные таинственные механизмы души, которыми так нагло и успешно пользовалась Diablo, – от игры очень сложно оторваться. Какое-то противоестественное удовольствие доставляет непосредственно прокачка и удачно прикрученный к ней огнестрельный геймплей – уничтожать собак со странной пастью, похожей не скажем на что, можно бесконечно (довольно скоро, впрочем, появляются и их более старшие сородичи и задают главному герою сокрушительных люлей). Даже постоянно возрождающиеся монстры не раздражают, ведь каждый поверженный враг одаривает нас очками опыта, каждый бандит, если повезет, в качестве трофеев может оставить что-то действительно ценное. Мы провели за игрой почти пять часов, и уходить очень не хотелось. Жаль только, что самое важное осталось за кадром: игра поддерживает кооперативный режим до четырех человек. Во сколько раз будет веселее играть в компании друзей – легко представить. На мультиплеерном сервере компании Blizzard – Battle.net на данный момент зарегистрировано более 15 миллионов учетных записей... ■

ПРИМЕРНО РАЗ В ПОЛЧАСА В УГЛУ ЭКРАНА ПОЯВЛЯЕТСЯ КАКАЯ-ТО СИНЯЯ КИБЕРЖЕНЩИНА И НАЧИНАЕТ СТРАШНЫМ ГОЛОСОМ ГОВОРИТЬ ЧТО-ТО ПРО ВЫСШУЮ МИССИЮ И СУДЬБУ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.

Приставка к имени врага Badass означает, что сейчас придется несладко.

ДЖЕСПЕР ОДОБРЯЕТ

В Borderlands присутствует достаточно приятный саундтрек за авторством Джеспера Кида (Jesper Kyd), написавшего музыку к таким играм, как Assassin's Creed, Gears of War, Unreal Tournament, Kane & Lynch, Hitman: Blood Money, и многим другим. Разумеется, мелодия в игре динамическая и подбирается под текущую игровую ситуацию – о слегка однообразном джазовом радио из Fallout 3 можно забыть.

Автор:
Алексей Ларичкин

Время от времени на экране монитора можно увидеть и такие столпотворения.

Красной чертой отображается линия прицеливания для большей наглядности.

Система динамической защиты «Дрозд» этому танку не помогла.

ЛИНИЯ ФРОНТА: АФГАНИСТАН

ИЗ СИРИИ В АФГАНИСТАН

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Combat Mission: Afghanistan
- **ЖАНР:** Tactics
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Апейрон/Snowberry Connection
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/afgan
- **ДАТА ВЫХОДА:** Конец 2009 года

Примеров глубокой адаптации игр для российского рынка совсем немного. Пожалуй, самый яркий из них – выпуск студией Snowball игры «Горький-17: Запретная зона» (в девичестве Odium), а впоследствии и «Горький-18: Мужская работа». Речь тогда шла не просто о переводе, а о переработке сюжета и диалогов. В случае с «Линией фронта: Афганистан» локализаторы пошли еще дальше.

Основой для «Афганистана» послужил варгейм Combat Mission: Shock Force. Но он повествовал о противостоянии арабов и американцев на территории Сирии, что нашим игрокам не шибко интересно. В результате студия «Апейрон» («Бригада Е5», 7.62) приступила к созданию игры об афганской войне, охватывающей два периода: ввод советских войск в страну (1980–1982 гг.) и этап интенсивных боевых действий (1985–1987 гг.).

Работа была проделана серьезная. Сотрудники «Апейрона», изучив архивы, во-первых, подготовили около 30 миссий и сценариев. Во-вторых, «собрали» соответствующее количество карт и отладили геймплей: сражения в сирийских пустынях и афганских горах здорово различаются. И, наконец, отредактировали характеристики техники, нарисовали модели и добавили несколько новых юнитов. Фанаты серии должны по заслугам оценить появление зенитной самоходной установки «Шилка» и системы динамической защиты для танков «Дрозд».

Само собой, мы не упустили возможности краем глаза взглянуть на альфа-версию игры в офисе Snowberry/Snowball. Нам досталась довольно простая миссия: сопроводить группу машин по дороге, пролегающей по узкому ущелью и протянувшейся из одного конца карты в другой. Мы сразу же столкнулись со сложностями управления: обвести рамочкой юниты не получится – надо предварительно зажать Shift, а чтобы отправить их куда-либо, необходимо задать скорость передвижения. «Фанаты игры на Западе – в основном суровые сорокалетние мужчины, – пояснил продюсер игры Александр Суслов. – Они весьма консервативны, и боссы Battlefront, авторы серии, опасаются переделывать управление». С этим стоило бы поспорить, но минут через десять к интерфейсу привыкаешь.

Раздавать приказы можно либо в режиме реального времени, либо пошагово, но тогда во время хода внести коррективы уже не получится. Мы выбрали первый вариант. И довольно скоро столкнулись с проблемами, хотя задача казалась легкой. Танки, выданные для конвоя, в горах были не слишком полезны, а моджахеды удачно поражали их из гранатометов. Вообще, с точки зрения баллистики и учета повреждений игра безупречна, чего, к сожалению, не скажешь про графику (Shock Force датирована 2007 годом), но это беда большинства варгеймов. Пришлось отправлять пехоту на зачистку склонов и прикрывать ее залпами танковых орудий. Схема сработала, хотя и не без огрехов. Тут, конечно, можно было бы долго и нудно описывать тактические уловки, учет морали и усталости солдат, воздушную поддержку и массу мелких нюансов, но и так понятно, что Combat Mission как истинный варгейм необычайно сильна в симуляции военных действий. Важно другое – Snowball и «Апейрон» удачно адаптировали игру для российского геймера, оставив в неприкосновенности главную идею. Результат увидим совсем скоро. ■

ФАКТЫ: **2** кампании, включающие по 10 миссий каждая | **10** отдельных сценариев | **115** единиц новой техники

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Богдан Хмельницкий, украинский гетман; русский царь Алексей Романов

Автор:
Владимир Карпов

Смешались в кучу кони, люди, ружья, стрелы, сапоги, охи, вздохи, матюки.

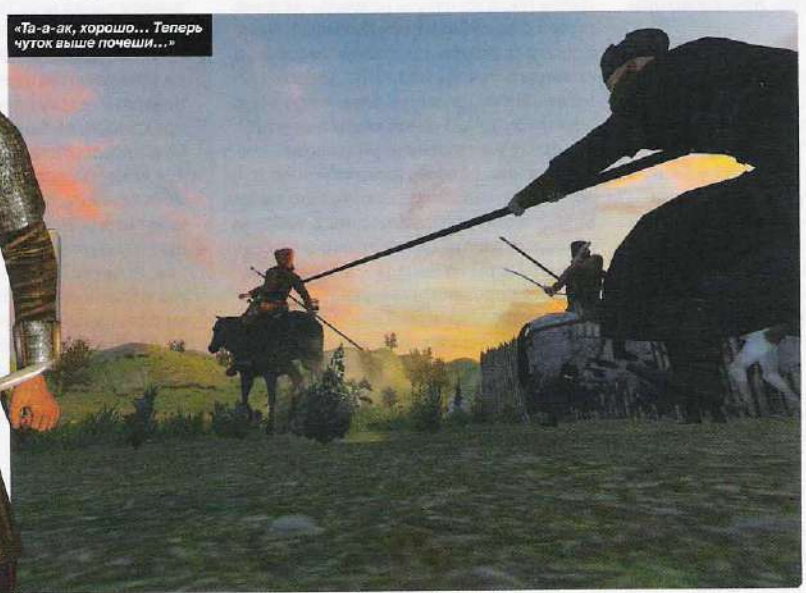
К вопросу о превосходстве огнестрельного оружия перед луком и стрелами.

MOUNT & BLADE: ОГНЕМ И МЕЧОМ

И СНОВА КОПЫТА, КАК СЕРДЦЕ, СТУЧАТ

- **ЖАНР:** Action/ Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** СичЪ/Snowberry Connection
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/om
- **ДАТА ВЫХОДА:** Ноябрь 2009 года

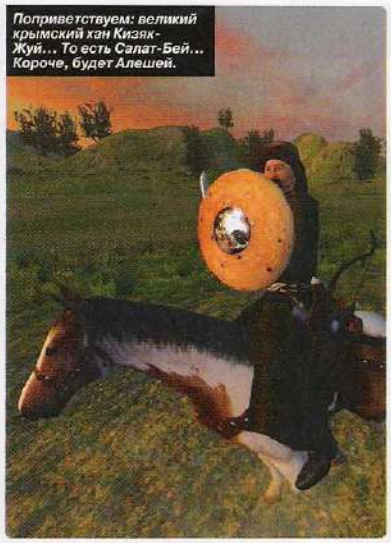
Прошлогодняя action/RPG Mount & Blade стала настоящим подарком всем любителям Средневековья. Новоиспеченного героя ждал чудесный, полный приключений и радужных перспектив мир. Ты мог наняться на службу к какому-нибудь графу, накопить денег, собрать дружину, стать князем и объявить войну соседям; мог стать купцом и нажить состояние торговлей или, сколотив шайку, грабить деревни. Да мало ли что еще! Каждый находил себе занятие по душе. Разработчики, турки из TaleWorlds во главе с Армаганом Явузом (Armagan Yavuz), мечами и топорами прорубили в жанре новую нишу – реалистичных, «нефэнтезийных» ролевых игр. Увы, даже наиболее зрелищные поединки и самые интригующие квесты скоро приелись. Конечной цели у игры не было, а бесконечно совершать подвиги только ради цифр статистики захотел далеко не каждый.


«Та-а-ак, хорошо... Теперь чуток выше почеши...»

Проблему быстро разглядели разработчики из киевской студии «СичЪ» и решили создать дополнение, посвященное европейской истории XVII века. И правда: разве выдуманный сюжет может соперничать по интриге и увлекательности с самой историей? Задумка была не шибко проста – сохранить концепцию «из грязи в князи», «прикрутив» при этом к игре реальную историческую основу. Сейчас можно смело утверждать, что авторы со своей задачей справились (кстати говоря, живейшее участие в проекте принял сам Армаган Явуз). На осенней презентации «Mount & Blade: Огнем и мечом» журналистам подробно рассказали о проекте. Ну а мы, освоив теорию, не смогли отказать себе в удовольствии лично познакомиться с игрой.

Вместо сказочной Кальрадии из оригинала на карте теперь представлено пять реальных европейских держав: Речь Посполитая, Украина (Запорожское войско), Русское (Московское) государство, Крымское ханство и Шведское Королевство. Проект неспроста носит название «Огнем и мечом». Одноименное про-

СЕРДЦЕ СУДОРОЖНО БЬЕТСЯ, КОГДА РУССКАЯ КОННИЦА, ГРОМЫХАЯ ДОСПЕХАМИ, НАСАЖИВАЕТ НА КОПЬЯ ШВЕДСКУЮ ПЕХОТУ.


Поприветствуем: великий крымский хан Кизяк-Жуй... То есть Салат-Бей... Короче, будет Алешей.

изведение писателя Генрика Сенкевича легло в основу польской кампании и, как заявляют авторы, «является своего рода спин-оффом к трилогии известного романиста». Так что будут тебе и гетман Богдан Хмельницкий, и султаны турецкие да королевичи шведские, и даже сам Алексей Михайлович Романов (Тишайший) собственной персоной. «Немаловажную роль играет и шестая, секретная сторона, которую надлежит искоренить, но мы пока не хотим делиться всеми подробностями», – интригующе ухмыляется писатель-историк и сценарист Александр Трубников.

Абстрактных лучников и мечников сменили реально существовавшие виды войск: реестровые казаки, польские мушкетеры, крымские янычары, шведские кавалеристы, стрелецкое войско. Что-то теплое шевелится в груди, когда видишь сверкающие на солнце шлемы-«купола» русской конницы. Вот она, громыхая доспехами и сбруей, одного за другим насаживает на копья шведских пехотинцев. Впрочем, рубить запорожцев кривыми татарскими ятаганами не менее увлекательно, равно как и наоборот – расстреливать из казацких пистолей скачущих по взгорью «сынов степи».

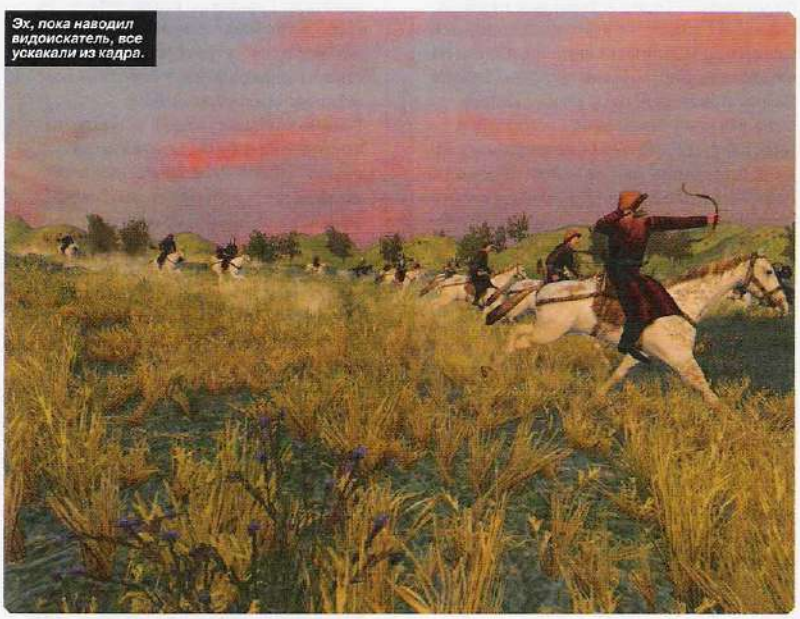
Да, ты не ослышался: теперь нам доступно огнестрельное оружие: выбранная эпоха привносит в знакомую игру принципиально новые возможности. Правда, нельзя сказать, чтобы те же мушкеты были намного эффективнее традиционного лука или арбалета: уж больно долго перезаряжаются, да еще требуют тщательного прицеливания. Типичная ситуация: пока польский мушкетер готовит к бою свое ружье, ловкий татарский лучник шпигует его стрелами, как дикобраза. Поначалу хваленые огнестрелы кажутся едва ли не бесполезными. Но терпеливые (или упрямые) поклонники этого вида оружия будут вознаграждены сполна: меткий выстрел в голову гарантирует мгновенную победу в поединке.

Изменения коснулись и других элементов геймплея. Например, вместо штурма башен и стен теперь можно рыть подкопы и закладывать мины, а благородные рыцарские турниры уступили место жестоким дракам в тавернах – все в соответствии с нравами времени. Создатели обещают и ряд сюжетных стелс-миссий. В частности, в одном из эпизодов нужно сбежать из подземелья, незаметно отстреливая стражников. Это, конечно, не Thief или Oblivion, однако нововведение определенно любопытное.

«Всякая история, даже и неискусно писанная, бывает приятна [...], тем более отечественная», – мудро заметил знаменитый русский историограф и писатель Николай Карамзин. Над «Огнем и мечом» трудятся опытные мастера, а значит в ноябре нас ждет поистине достойный и, без всякого сомнения, искусный проект. ■

ДОКТОР СКАЗАЛ РЕЗАТЬ

Некоторые элементы геймплея сами напрашивались в игру, но по тем или иным причинам от них пришлось отказаться. Вот некоторые: комбо-удары; уникальные техники фехтования (в том числе «по-македонски»); собственные города (строительство и управление); плавание по рекам на судах. Кроме того, пришлось отринуть идею с артиллерией: даже один успешный залп картечи может «вынести» до 20 воинов: сам понимаешь, в таких условиях баталии должны быть куда масштабнее, чем 50 на 50. «Существует много векторов, по которым может развиваться игра, но мы предпочитаем совершенствовать наш проект постепенно. Мы выбираем эволюционный путь, а не революцию», – заявляет Александр Трубников. Впрочем, продюсер игры Александр Суслов (Snowberry) чуть ранее обмолвился, что «сейчас обсуждается вопрос увеличения карт с турецкими партнерами» и «возможно, артиллерия появится в следующем дополнении».


Эх, пока наводил видоискатель, все ускакали из кадра.

Вглядись в эти мужественные лица. Приблизительно так выглядели наши с тобой предки.

ФАКТЫ: **5** реальных исторических держав XVII века | **3** полноценные сюжетные кампании | **2** года – период, вместивший события игры

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Race Driver: GRID, ToCA Race Driver 3

Автор: Павел Демин

NEED FOR SPEED: SHIFT

ПЯТИЗВЕЗДОЧНЫЙ СЕРВИС

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios/ EA Black Box
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: shift.needforspeed.com/ru

Считаные секунды до старта… Я крепко сжимаю в руках свой Logitech Formula Force EX, который уже пять дней кряду не знает покоя. Он – орудие моих побед. Он – виновник моих поражений… Правая нога, готовая в любое мгновение вжать «тапку» в пол, методично покачивает педаль ускорения… Рев движка с грохотом вырывается из колонок и сотрясает стекла. Недовольные соседи на пороге… Как им объяснить, что Shift больше чем просто игра и потише сделать я не могу?

Чуть ниже громкость – и ты снова по эту сторону экрана. В мире, где не найдешь в гараже Chevrolet Camaro SS (просто потому, что серийный выпуск автомобиля начнется только в 2010 году) и не сможешь колесить часами по трассам Laguna Seca, Willow Springs и Silverstone. Громкость выше – и вселенная за пределами салона Nissan Skyline GT-R Spec-V вдруг перестает существовать. Глаза бегают по приборной панели: стрелка тахометра настойчиво стучит в ограничение красной зоны и, кажется, вот-вот вырвется за пределы предусмотренных шкалой значений. Через ветровое стекло открывается шикарный вид на пасторальный пейзаж английской деревушки. Слева над машинами величественно нависают переполненные трибуны Brands Hatch. Зрители шумят, но их скандирование вмиг заглушает Lamborghini Murcielago LP640. В зеркале заднего вида наблюдаешь, как на месте нервно ерзает Porsche Cayman S, а из-под капота нетерпеливой Audi R8 валят клубы дыма. Повисшее в воздухе напряжение сделало его густым и вязким – не продохнуть. Кажется, даже по эту сторону экрана запахло жженой резиной и машинным маслом.

Да и как тут разобрать, где жизнь, а где выдумка? Need for Speed: Shift с самых первых мгновений без спроса увлекает тебя в мир автоспорта. Безо всяких шлемов виртуальной реальности она убирает заслонку, разделяющую этот окруженный лесами и полями всемирно известный трек в восточной части Англии и реальную квартиру обозревателя «PC ИГР». Последний, в общем, и не против. Зеленый свет! И тысячи обезумевших лошадей, заключенных в несколько металлических корпусов массой полторы тонны каждый, срываются с места и устремляются вперед сквозь загустевший воздух стартовых позиций. Дорога,

ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ

Карьера разделена на соревнования в трех классах, которые увенчивает мировой чемпионат NFS. На пути к главному событию мы участвуем в кольцевых гонках, гонках на выбывание, гонках на выносливость, ставим рекорды трасс и даже дрифтуем. Примечательно, что только в дрифте по умолчанию играет музыка. Во время остальных заездов слышим лишь рев двигателей и трибуны. Авторы тем самым как бы разделяют серьезные соревнования и веселую забаву.

Важное замечание: далеко не всегда мы выезжаем на стартовую позицию на личной машине. Нам предлагают также поучаствовать в соревнованиях производителей, которые снабжают пилотов своими автомобилями. В таких заездах за счет крутой прокачки не выедешь, нужно демонстрировать мастерство. Не забыты и Car Battle или, проще, дуэли, где сначала второй догоняет первого, потом первый догоняет второго, а в случае ничьей в третьем раунде соперники стартуют с одной линии.

В NFS: Shift определенно лучший в мире вид из кабины.

не откладывая сюрпризы в долгий ящик, круто берет вправо: обочина, что прямо по курсу, уже встречает первых клиентов. Неудачники!

Глотнув пыли и подышав выхлопными газами более мастеровитых соперников, ты продолжаешь движение по виляющему асфальтированному полотну, которое собирает на своих коварных изгибах целые группы мчащихся к финишной черте безумцев. Поворот на 180 – и вот уже толкотня. Porsche 911 GT2 удачно оттормаживается и, заняв выгодную траекторию, с важным видом удаляется. Chevrolet Corvette Z06 следует примеру представителя немецкого автопрома, но не тут-то было: багажник Z06 становится отличной подушкой для беспечной Lamborghini Gallardo LP560-4. Влетев в зад американке, итальянец пару мгновений приходит в себя и с визгом газует дальше. Ты разумно медлишь, рассчитывая не попасть в мясорубку, но вскоре понимаешь, что, не пройдя через этот ад, не увидишь шампанского на финише.

КРУГОМ ГОЛОВА

Я так подробно остановился на описании первых сотен метров дистанции неспроста. Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: кликни на Need for Speed SHIFT.exe – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в умело расставленный охотниками капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра на первых порах. Страх, граничащий с восхищением. Трепет и желание с головой окунуться в омут соревнований. Такое чувство, что болиды не потеряли при переносе в игру ни одного килограмма, ни одной лошади своих многомощных движков.

Чистый, объемный, громкий звук, самый примитивный руль с отдачей, вид из кабины – и происходящее станет почти осязаемым. 250 километров в час, нитроускорение: приборную панель, боковые зеркала и крайние области ветрового стекла размывает блюр, фокусируя взгляд на участке дороги прямо перед тобой. Прижался к ограждению трассы – картинка окрашивается в черно-белые тона. Не вписавшись в поворот, влетел в столб – игра имитирует помутнение в глазах. На пару секунд ты дезориентирован. Уж что-что, а как нас очаровать, заворожить и обезоружить, в EA Black Box всегда знали. Даже не самые удачные части сериала на первых порах выглядели эффектно.

Need for Speed: Shift сделала серьезный шаг навстречу симулятору, но NFS не была бы NFS без этого легкого реверанса в сторону зрелищных аркадных гонок. Снобы и приверженцы GTR недовольно поморщат носы и погрозят пальцем Slightly Mad Studios (большая часть сотрудников которой как раз работала над GTR, GTR2 и GT Legends). Остальные придут в восторг – столь органичное сочетание серьезных, реалистичных автомобильных соревнований и эффектной, местами кинематографичной подачи материала ранее мы видели только в Race Driver: GRID. Но авторы Shift, безусловно, продвинулись еще дальше.

ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ?

Глядя на новую NFS, отлично понимаешь, чего не хватает проектам SimBin Development Team, чтобы заинтересовать широкую публику. Команды про-

▲ *Дрифт – занятие не для слабонервных.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

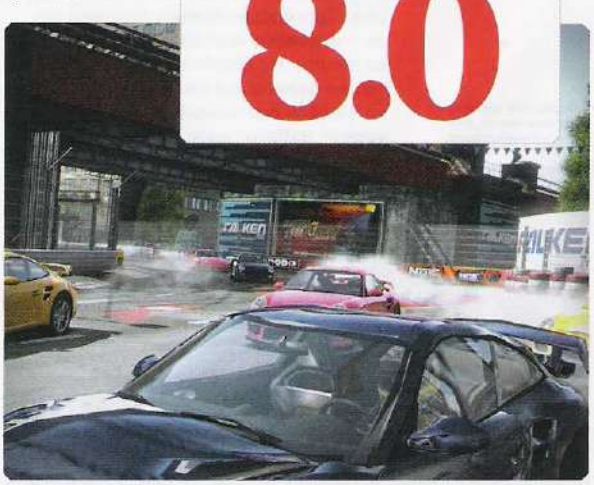
+ Отличная графика, отменные визуальные эффекты, проработанная физическая модель, обилие настроек автомобиля.

– Подстраивающийся под нас искусственный интеллект, слабенький режим карьеры, непроработанная модель повреждений, улетный дрифт.

ЕА ВДАРИЛА ПО ГАЗАМ: SHIFT БОЛЬШЕ ПОХОЖА НА СЕРЬЕЗНЫЙ СИМУЛЯТОР, ЧЕМ НА ВЕСЕЛЫЕ ПОКАТУШКИ.

8.0

▼ *На первых поворотах дистанции собирается настоящая куча-мала.*



ФАКТЫ: **72** автомобиля: от Toyota Corolla GTS до Dodge Viper SRT10 | **18** трасс: реальных и не очень | **24** композиции саундтрека, включая музыку от Канье Уэста и The Prodigy

▲ *За каждую срезку предупреждают. Несколько предупреждений – и следует дисквалификация.*

дюсеров и гейм-дизайнеров из EA Black Box! Эти парни и не самые вкусные конфеты заворачивали в блестящие обертки, а уж с огранкой драгоценного камня у них проблем тем более не возникло. Тем, кто регулярно играет в автомобильные симуляторы, знакома ситуация, когда один-единственный заезд превращается в изматывающее сражение с долями секунд. Не уложишься в указанное время – не видать следующей трассы.

Shift на твоих нервах так играть и не думает. Для продвижения к заветной цели – мировому чемпионату NFS требуются звезды. Но заработать их можно, не только финишируя первым или в тройке. Пройди все повороты на мастерском уровне, набери энное количество очков (об этом чуть ниже) – и можешь смело заносить гонку в актив. Попадать на пьедестал уже совсем не обязательно.

Очки, которые набираешь во время гонки (аналог опыта в RPG), служат для автоматического повышения уровня пилота. На игровом процессе это никак не сказывается, но, по задумке авторов, должно отражать стиль и мастерство игрока, что особенно полезно в мультиплеере. Дело в том, что очки начисляют как за агрессивные (грязные обгоны, толчки, тараны, блокировки и выносы автомобилей соперника с дороги), так и за точные действия (быстрый старт, идеальная траектория, чистый обгон, мастерское прохождение поворота). Поведение водителя на дороге определяет его профиль. Если постоянно толкаться, лихачить, подрезать, то получишь «молоты» – пиктограмму, свидетельствующую об агрессивном стиле вождения. Если избегать контактов и проходить трассу по правильной траектории, урвешь «мишень» – свидетельство аккуратного и точного водилы.

Принцип карьеры «сделай хоть что-нибудь и будешь вознагражден» на первых порах работает великолепно. Shift всячески подчеркивает, что игрок ни секунды не проводит перед монитором впустую. Очки, новые элементы пиктограммы, бесконечные медальки за сомнительные заслуги... Голова идет кругом... Доступ к новым трассам и чемпионатам стремительно открывается. Не появился доступ к новым заездам? Получи новую тачку! Комплектующие! Лакокрасочное покрытие на худой конец. Все идет как по маслу. Легко и непринужденно. Блага будто сами плывут тебе в руки. Без борьбы. Shift, словно хороший официант в дорогом ресторане, отлично обслуживает игрока, но не бросает ему вызов.

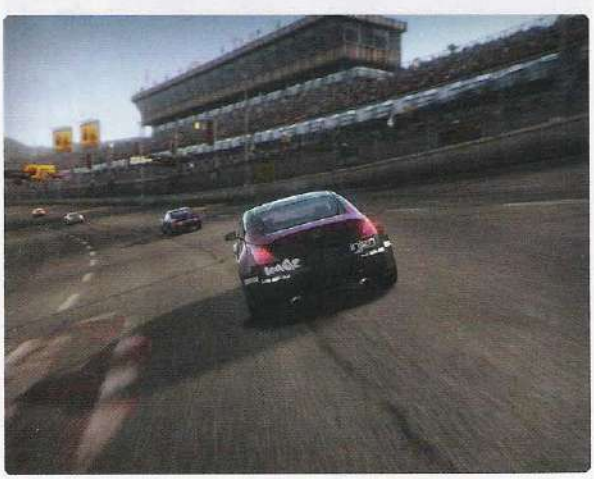
ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ

Как не бывает в режиме карьеры дефицита звезд, необходимых для открытия новых чемпионатов, так и денег всегда в избытке. Открыв новый класс авто, можно сразу брать самый лучший экземпляр (в каждом классе есть абсолютный лидер), игнорируя остальные тачки. С пяток заездов – и заводская комплектация прокачана по полной. А где борьба?

ПОСМОТРИ НА МЕНЯ, ДЕЛАЙ КАК Я

Но мы-то не в ресторане, нам хочется испытаний! В поисках приключений для начала обращаемся к настройкам пилотажа. Отключаем АБС, АПС, систему стабилизации. Обойдемся и без автоматического сцепления. Ну и, конеч-

▼ *Овальные треки – отличное место для гонок на выбывание.*



О КОМПАНИИ

2005

GT Legends увидела свет. Будущие сотрудники Slightly Mad Studios и не подозревали, что через три года им поступит предложение, от которого они не смогут отказаться.

2006

Выходит GTR2 – почерк создателей лучшего на данный момент автосимулятора в Need for Speed: Shift разглядеть не трудно.

2007

Параллельно с работой над очередной аркадой Need for Speed: Undercover «электроники» запускают в производство Need for Speed: Shift, ставшую первой за много лет частью сериала, цикл разработки которой составил два года.

ЛУЧШИЙ РЕЙСИНГ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Каждый поклонник гоночных игр знает, насколько критичен для серьезного рейсинга вид из кабины. Причем важна не только эстетическая сторона вопроса. Красивая торпеда, прорисованная приборная панель с динамичными стрелками и электронными дисплеями, отражающими реальное поведение автомобиля, руль, ветровое стекло, удобно расположенные зеркала заднего вида – все это должно быть выполнено с должной степенью детализации и соответствовать реальному салону пилотируемой машины. Однако это еще не все. Игрок не должен чувствовать себя зажатым в кабине: если руль расположен слишком высоко, а «крыша» чересчур нависает, то управлять транспортным средством становится крайне неудобно. Борьба за высокие результаты превращается в настоящую пытку. Не раз создатели гоночных игр моделировали превосходные салоны, но неудачно располагали виртуальную камеру, и все труды шли насмарку.

Происходящее в NFS Shift снимают с четырех классических позиций: с бампера, с капота, из кабины и с 3–4 метров позади машины. С бампера гонки кажутся более динамичными, но драйва в игре и так хватает. К тому же у этого ракурса есть один существенный недостаток: едущие в паре метров впереди соперники полностью перекрывают обзор. С капота – удобно и практично, но не очень зрелищно. Вид от третьего лица – для аркадных гонок. Посмотрим на мир глазами пилота!

Еще ни в одном рейсинге он не был так прекрасен. Камера не закреплена жестко в салоне, а будто бы размещена в голове пилота. Крутой поворот влево – водилу кренит вправо. Сильное торможение – он подается вперед. И камера вместе с ним, что вкупе с эффектами тряски на неровной поверхности и имитацией помутнения в глазах при сильных столкновениях способствует еще большему погружению в игру и более живым переживаниям. Обидно только, что осмотреться в салоне можно только num-клавишами, а с руля никак.

GT Legends.

GTR2: FIA GT Racing Game.

Race Driver: GRID.

ToCA Race Driver 3.

Colin McRae: DiRT.

Need for Speed: Shift.

КНИГА ЖАЛОБ

Технически игра выполнена на высочайшем уровне, однако пара багов и недоработок в PC-версии все же имеется. В частности, слишком долгие загрузки трасс и моделей авто в гараже, частые вылетания в систему на конфигурациях с видеокартами ATI. Кроме того, до выхода первого патча в меню отсутствовала поддержка мыши, а среди многопользовательских режимов не было мультиплеера по локальной сети.

СТОЛЬ ОРГАНИЧНОЕ СОЧЕТАНИЕ СЕРЬЕЗНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ И КИНЕМАТОГРАФИЧНОЙ ПОДАЧИ МАТЕРИАЛА РАНЕЕ МЫ ВИДЕЛИ ТОЛЬКО В RACE DRIVER: GRID.

Агрессивные пилоты так и норовят поддеть сзади и развернуть наш автомобиль.

Укротить тачку GT-класса – то еще испытание.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Модель повреждений NFS Shift едва ли заслуживает пристального внимания, в игре не увидеть реалистичных деформаций корпуса: отлетевший капот не открывает вид на прорисованные внутренности, колеса не отлетают в сторону при сильном столкновении и даже стекла здесь бьются крайне неохотно. К тому же все повреждения только внешние: в каких бы передрягах ты ни побывал, на ходовых качествах авто это не скажется. Лишь сильное лобовое столкновение может завершить гонку досрочно.

Идеальная траектория окрашивается в зеленый цвет, когда скорость можно смело набирать, и в красный – перед сложными поворотами.

На стартовых позициях перед началом заезда трасса напоминает муравейник.

СПИСОК ТРАСС

- Alpental
- Autopolis International Racing Course
- Ambush Canyon
- Brands Hatch
- Dakota
- Ebisu Circuit
- Glendale
- Hazyview
- Mazda Raceway Laguna Seca
- London
- Miytomi
- Nordschleife
- Road America
- Rustle Creek
- Silverstone
- Circuit de Spa Francorchamps
- Tokyo
- Willow Springs

но, никакой помощи в рулении и торможении. И вот удержаться на дороге уже не так просто! Физическая модель – отдадим должное Slightly Mad Studios – на высоте. Каждый автомобиль, за рулем которого ты оказываешься, нужно понять, прочувствовать. Передний, задний, полный привод, масса, жесткость подвески, аэродинамические характеристики – все это накладывает существенный отпечаток на геймплей. Поймать нужный ритм, осознать, как ведет себя авто на дороге в тех или иных ситуациях, – трудоемкий, но интересный процесс, который усложняется пропорционально росту количества лошадей под капотом. Машины GT-класса уже едва поддаются дрессировке. Возникает ощущение, что Ebisu Circuit и Hazyview становятся в несколько раз меньше, когда по ним колесят эти железные монстры. Чтобы удачно вписаться хоть в один поворот, нужно едва касаться педали газа, иначе понесет так, что мама не горюй. В подобном ключе проходят и дрифт-соревнования. В отличие от нашей с вами реальности, где сложность заключается в том, как пустить авто в управляемый занос, в NFS Shift машины сами охотно уходят в скольжение прямо со старта. Наша задача заключается в том, чтобы выровнять ее. Можно поколдовать с настройками, помучиться с выбором подходящего авто, но результат изменится не сильно – все равно режим останется «дрифтом наоборот». Спасает лишь то, что для удачного завершения заезда очков нужно набрать всего ничего.

Искусственный интеллект подстраивается под игрока и во время дуэлей (привет, Carbon!), и во время кольцевых гонок. Компьютерные болванчики нередко аккуратничают на поворотах и даже грубо ошибаются с выбором траектории, пока находятся впереди нас. Но стоит обогнать бота, как тот повиснет на хвосте. Мир NFS крутится вокруг игрока, это точно. Если поколдовать с настройками авто, изменить давление в шинах, поэкспериментировать со стабилизаторами, сконфигурировать дифференциал, переназначить передаточные числа, переместить антикрыло и спойлер для изменения прижимной силы, то боты тут же последуют нашему примеру и выйдут на следующий заезд с аналогичными настройками. Полный технологический тюнинг плюс заводская доработка – и соперников на дороге у тебя не останется. Один компьютерный болванчик еще посопротивляется, но потом и он спасует. Ты – король дороги. И после осознания этого факта играть дальше как-то совсем не тянет. Все у Shift хорошо, все у Shift на месте, но уж слишком она распинается перед игроком, лишая тебя возможности нюхнуть пороху и закалить характер в серьезных мужских соревнованиях. ■

ПРИНЦИП КАРЬЕРЫ «СДЕЛАЙ ХОТЬ ЧТО-НИБУДЬ И БУДЕШЬ ВОЗНАГРАЖДЕН» НА ПЕРВЫХ ПОРАХ РАБОТАЕТ ВЕЛИКОЛЕПНО.

НАСТРОЙКИ РУЛЯ

Подружить свой руль с NFS Shift – задача нетривиальная. Игра знает о существовании Logitech G25, Thrustmaster Ferrari F430 и еще десятка компьютерных штурвалов (в соответствующем меню выбираются преднастроенные конфигурации управления), но настройки управления по умолчанию явно не являются оптимальными. Мы дадим несколько советов, как сделать пилотирование более комфортным.

Мертвая зона руля
Угол, при повороте руля на который игра не будет реагировать (в процентах по отношению к суммарному углу поворота).
Нет проблем при езде по прямой – 0%.
Если машину на прямой держать сложно – повышаем до 1–5%.
Чем больше суммарный угол поворота руля, тем выше должно быть значение.

Мертвая зона педали газа
Аналогично предыдущему показателю.
Не касаемся педали газа, а машина едет вперед – выставляем 3–5%.
В противном случае – 0%.

Мертвая зона тормоза
Аналогично предыдущему показателю.
Однако педали тормоза небольшая мертвая зона не помешает.
Оптимально – 1–2%.

Мертвая зона сцепления
Аналогично предыдущему показателю.
Выставлять ненулевые значения (1–2%) нужно только в том случае, если сцепление «залипает».

Чувствительность руля
Соответствие угла поворота реального руля игровому.
0% – руль поворачивается медленно при малых углах и быстро – при больших. Авто проще пилотировать на больших скоростях, сложно – на крутых поворотах.
100% – руль поворачивается быстро на малых углах и медленно – на больших. Авто проще пилотировать на резких поворотах, сложно справиться на скорости.
Оптимально – 50%.
Вариант для гуру и искателей приключений – 80–90%.

Чувствительность педали газа
100% – небольшое нажатие на педаль газа, и мотор ревет.
0% – максимум ускорения достигается только при «тапке в пол».
При включенной АПС можно выставлять значения 30–50% (при пилотировании заднеприводных авто значение целесообразно опускать еще ниже, до тех пор пока не появится ощущение полного контроля).
При выключенной АПС – до 5%.

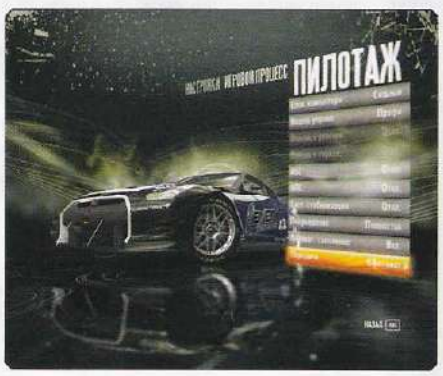
Чувствительность педали тормоза
Аналогично предыдущему показателю. При включенной АБС – 30–50%. При выключенной АБС – 2–3%.

Чувствительность сцепления
Аналогично предыдущему показателю.
Для более динамичной работы со сцеплением (чтобы не выжимать педаль каждый раз до упора) оптимальным вариантом будет 60–70%.

Чувствительность руля на скорости
0% – чувствительность не меняется.
100% – чувствительность максимально уменьшается с ростом скорости.
Для рулей с общим углом поворота 900 градусов (Logitech G25) – 0–5%.
Для рулей с общим углом поворота 240 градусов (Logitech MOMO) – 50–60%.
Для рулей с общим углом поворота 180 градусов (Logitech Driving Force EX) – 60–70%.

Обратная связь
Коэффициент силы противодействия повороту руля.
Чтобы не перенапрячь руки (особенно на рулях с большим общим углом поворота) – 6–7.
Для тех, кто хочет накачаться, – 10.

Угол вращения руля
«Полезная» зона руля.
100% – от упора до упора.



СПИСОК АВТОМОБИЛЕЙ

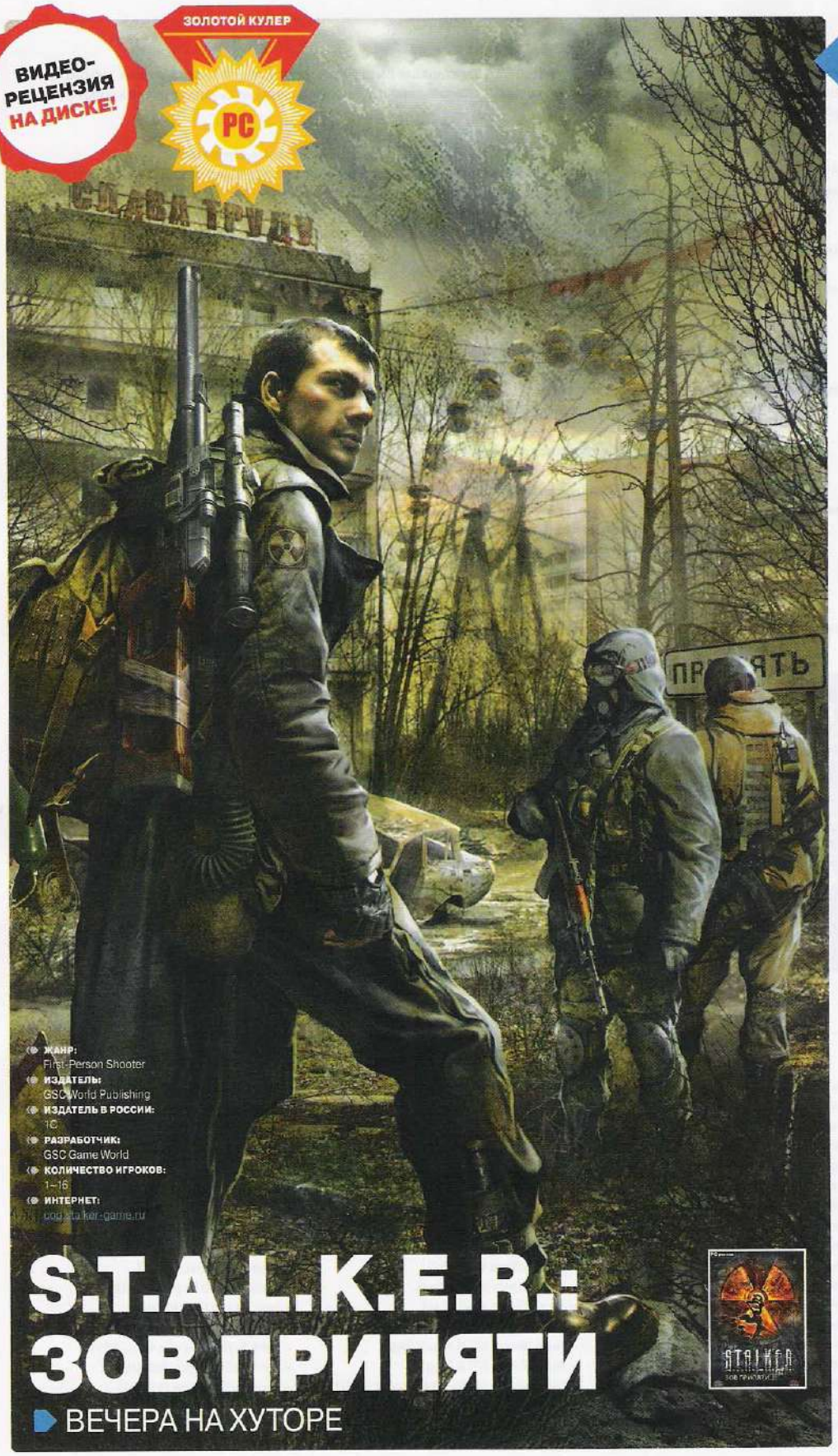
- 2006 Aston Martin DBR9
- 2009 Audi R8 LMS
- 2008 Audi R8
- 2008 Audi RS 4
- 2007 Audi S3
- 2007 Audi TT 3.2 quattro
- 2006 Audi S4
- BMW M3 E36
- BMW M3 E46
- BMW M3 E92
- 2008 BMW 135i Coupe
- 2009 BMW M3 GT2
- 2007 BMW Z4 M Coupe
- 2008 Bugatti Veyron 16.4
- 2006 Dodge Challenger Concept
- 2008 Dodge Viper SRT10
- Vaughn Gittin Jr's 2010 Falken Tire Ford Mustang GT
- 2010 Ford Shelby GT500
- 2007 Ford Focus ST
- 2006 Ford GT
- 2006 Need For Speed Shelby Terlingua
- 1996 Ford Escort RS Cosworth
- 2010 Chevrolet Camaro SS
- 2006 Chevrolet Cobalt SS
- 2006 Chevrolet Corvette Z06
- 2006 Honda Civic Si
- 2000 Honda S2000
- 2006 Koenigsegg CCX
- 2008 Lamborghini Gallardo LP560-4
- 2007 Lamborghini Murcielago LP640
- 2007 Lamborghini Reventon
- 2006 Lotus Elise 111R
- 2007 Lotus Exige S
- 2005 Maserati MC12 GT1
- 2008 Mazda MX-5
- 2006 Mazda RX-8
- 1995 Mazda RX-7
- 1994 McLaren F1
- 2007 Mercedes-Benz SLR McLaren 722 Edition
- 2007 Mercedes-Benz SL65 AMG
- 2008 Mitsubishi Lancer EVOLUTION
- 2006 Mitsubishi Lancer EVOLUTION IX MR-edition
- 2003 Infiniti G35 (V35)
- 1997 Nissan 200SX (S14)
- 2009 Nissan 370Z (Z34)
- 2006 Nissan 350Z (Z33)
- 2009 Nissan GT-R SpecV (R35)
- 2008 Nissan GT-R (R35)
- 2000 Nissan Silvia (S15) spec.R AERO
- 1999 Nissan Skyline GT-R (R34)
- 1972 Nissan Skyline 2000GT-R
- 1992 Nissan 240SX (S13)
- 2006 Pagani Zonda F
- 2010 Pagani Zonda R
- 2008 Porsche 911 GT2
- 2009 Porsche 911 GT3 RSR
- 2006 Porsche 911 GT3 RS
- 2004 Porsche Carrera GT
- 2007 Porsche Cayman S
- 2008 Renault Megane RS
- 2007 SEAT Leon CUPRA
- 2006 Subaru Impreza WRX STi
- 2007 Lexus LF-A Concept
- 2008 SCION tC
- 1986 Toyota Corolla GTS (A86)
- 2008 Volkswagen Scirocco
- 2006 Volkswagen Golf GTI

ПОЙДЕТ: Процессор 2.2GHz, RAM 768Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: S.T.A.L.K.E.R., Fallout 3

Автор: Петр Сальников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР



ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: GSC World Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: pogostalker-game.ru

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ

Если долго смотришь в бездну, бездна начинает всматриваться в тебя. Вряд ли Ницше знал, что спустя сто с лишним лет после его смерти выйдет игра, столь тонко цитирующая фрагмент его самой знаменитой книги. «Зов Припяти» хорош не парой новых монстров и не набором диковинных аномалий, а прежде всего тем, что из набора фотореалистичных текстур Зона наконец-то превратилась в нечто живое.

Новый «Сталкер» играет не по правилам. Так нельзя. Все мы уже выросли из детских штанишек и знаем, что в темноте нет ничего страшного, а гроза – всего лишь гроза. Эта игра пробуждает давно забытые страхи, и взрослый человек, сев за нее, на несколько часов превращается в беспомощного, пугливого ребенка, который боится каждого шороха, тени, звука шагов.

Ни в одной другой игре не возникает желания переждать дождь в безопасном месте, а не ломиться на улицу, наплевав на то, что на дворе вообще-то ночь, ни зги не видно, а включить фонарь – значит дать добровольное согласие на съедение собаками. Не успел в убежище до заката – пеняй на себя. Шансы добраться до цивилизации целым и невредимым, а главное, в своем уме стремятся к нулю. Пустые окна домов следят за игроком, ржавые подъемные краны будто бы стонут: «Э-э-э-э-й... Мута-а-а-а-нты... Он ту-у-у-у-т...» А трава предательски хрустит под ногами, стелясь под сапогами майора Дегтярева. Даже детектор движения и прочие сталкерские гаджеты – на вражеской стороне. Во время внепланового ночного путешествия датчик начинает зашкаливать: нас кто-то видит. Кто? Откуда? Вокруг – лишь кусты и обгоревшие деревенские дома. Самый громкий звук здесь – учащенное сердцебиение игрока, на цифровую проекцию которого кто-то внимательно смотрит.

РАБОТА ТАКАЯ

Поводом для этого безумия становится военная миссия: главного героя, уже упомянутого Дегтярева, служба безопасности Украины направляет в Зону, чтобы выяснить причину крушения пяти армейских вертолетов. Как известно, в конце оригинальной игры сталкер по прозвищу Стрелок отключил так называемый Выжигатель мозгов, превращавший людей в зомби и мешавший пробраться к центру Зоны, и в результате солдаты, сталкеры и бандиты ринулись навстречу богатствам, слухи об обилии которых будоражили их меркантильные умы. Государство, озабоченное фактической потерей контроля над закрытой режимной территорией, запустила операцию «Фарватер», для порядка отправив в Зону военные вертолеты. Но силовой метод решения проблем не оправдал надежд: по неизвестным причинам все до единого вертолеты потерпели крушение. Об этом уже каждый знает: населяющая

Расправиться с логовом кровососов можно двумя способами. Самый очевидный – лучше даже не пробовать.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.5

+ Живой мир, колоритные персонажи и отсутствие багов. К счастью, можно играть, не дожидаясь патчей.

– Немногочисленные недостатки – видеоряд и скорость работы. При довольно низком качестве моделей и текстур игра периодически тормозит.

НАКОНЕЦ-ТО ИГРА ПРИБЛИЗИЛАСЬ К ТОМУ, ЧЕМ ДОЛЖНА БЫЛА СТАТЬ ИЗНАЧАЛЬНО. ДОЖДАЛИСЬ.

8.0

Зону шпана с радостью сообщит, что вертолеты они видели, но приближаться к ним никто не рискнул, а кто попробовал, тот не вернулся. Как будто тут могло быть иначе.

GALVANIZE

По сравнению с «Тенью Чернобыля» и «Чистым небом» новая игра – это тот самый «Сталкер», появления которого все ждали несколько лет назад. Нужно понимать, что в предыдущих играх были и персонажи, слонявшиеся по Зоне и на глазах игрока попадавшие в аномалии, и кабаны, гонявшие собак, и болтовня, и все остальное. Но в «Зове Припяти» все это превратилось из набора скриптов и триггеров в нечто натуральное, дышащее. Целостное – вот правильный эпитет. Именно целостность, присущая здешнему игровому миру, выгодно отличает эту игру от двух предыдущих.

Здесь есть все то, что нравилось нам в оригинале: уникальный сеттинг, правдоподобные диалоги, темные коридоры брошенных на произвол судьбы лабораторий, которые заселили контролеры и кровососы; но теперь все это выглядит немного иначе. Нет той пустоты, которая заполнялась стандартными перестрелками, сегодня перед нами не игра-шутер, а игра-сталкер. Удивительно, как разработчикам удалось добиться такого эффекта, но в процессе прохождения не покидает чувство, будто диалогов тут больше, чем стрельбы.

Понятно, что упор по-прежнему сделан на боевую составляющую, но игровой процесс построен чуть по-другому: взаимодействия с окружающей средой и персонажами хоть отбавляй, нет ощущения, что герой огнем и мечом проделывает путь к выполнению поставленной задачи, изредка приторговывая снаряжением и артефактами. Добавить сюда полноценные ролевые элементы – получится очень неплохая RPG, этакий Deus Ex в Припяти.

ШУТЕР С ЭЛЕМЕНТАМИ

Как бы то ни было, в жанровом миксе «Зова Припяти» доминирует шутерный ингредиент. Мы наконец дождались – перестрелки реализованы должным образом, баланс доведен до ума: на пути к победе ты вряд ли встретишь зомби, которому для упокоения потребуется автоматная очередь в голову. Или солдата в экзоскелете, которому твои гранаты хоть бы хны – прет напролом, не пользуясь укрытиями. Экран загрузки разработчики заботливо сдобрили ценными советами, и один из них (о том, что пуля в лоб) – гарантированный способ решения вопросов с

ФАКТЫ: **3** большие локации | **10** гигантских аномалий | **3** оплота цивилизации

Командная вылазка в тоннели под Припятью – один из самых страшных глюков этой игры. К тому же надо следить, чтобы никого из друзей раньше времени не грохнул снорк!

О КОМПАНИИ

1995

В Киеве образована компания GSC Game World, возглавляемая Сергеем Григоровичем.

2001

Выходит Venom: Codename Outbreak, первая серьезная игра компании.

2007

В свет выходит революционная S.T.A.L.K.E.R. – долгожданный проект, породивший множество фанатских движений, сайтов, модов и т.п.

большинством врагов. И это, аллилуйя, действительно так.

Соблюдая традиции обеих предыдущих игр, «Зов Припяти» предлагает богатый набор побочных квестов. Игру можно пройти очень быстро, всего за пару вечеров, но если взяться за нее по-хорошему, то так просто уже не отделаться. Задания, выдаваемые окружающими, крайне интересные, и именно они, а не основная сюжетная линия делают всю атмосферу. Здесь практически нет банальщины типа «пойди-принеси». Задания на поиски артефактов никуда не делись, но у большинства из них – двойное дно.

Взять хотя бы привычный на первый взгляд квест о пропаже группы сталкеров, который начинается как обычная миссия «найди четыре трупа», а заканчивается как мистическая детективная история, по сценарию и атмосфере достойная, например, «Ведьмака». Такая непредсказуемость одного из первых квестов побуждает к поиску новых побочных заданий. В результате сюжетная линия ненадолго оказывается за бортом: несмотря на весь ужас, происходящий игре, здесь хочется задержаться, а не нестись стремглав к финалу.

Два колоритнейших персонажа этой игры: техник, похожий на В. Путина, и вечно синий курьер Сенька, который ничего, кроме «не... ну... это...», не говорит.

ВОЛЫНУ УБЕРИ, Э?

Говоря о квестах и сюжете вообще, нельзя не рассказать о персонажах, с которыми приходится иметь дело. Большой плюс новой игры – самобытность героев, населяющих тот участок Зоны, в котором разворачивается действие «Зова Припяти». Их характеры четко очерчены, цели, которые они преследуют, находясь в Зо-

При приближении к детскому садику в саундтрек добавляется тихий детский плач. Жуть живая.

После путешествий по сырым подземельям рад любому проявлению человечности. Даже гоготу бандитов.

СМОТРИ ПОД НОГИ

Большие аномальные области, занимающие огромные площади, в «Зове Припяти» не для красоты. Они порождают уникальные артефакты, которые бесполезно искать еще где-то. Ознакомившись с этой стратегической врезкой, ты узнаешь, куда и за чем идти и чего там опасаться.

Суть: Огромный потрескавшийся волдырь, испускающий светящийся газ, расположен посреди заболоченной местности. Пропустить его сложно – он виден в самом начале игры, по пути к «Скадовску».
Полезна в случае поиска артефакта «мамины бусы».
Осторожно: без дорогого комбинезона или специального препарата, повышающего защиту от термического ожога, сюда лучше не лазить.

Суть: Два дерева, сросшиеся в купол, закрывающий песчаную долину, – одна из самых красивых аномалий. Будешь проходить мимо во время квеста на уничтожение логова кровососов.
Полезна в случае поиска артефакта «кровь камня».
Осторожно: без костюма химзащиты или дорогих таблеток, повышающих иммунитет к токсинам, здесь делать нечего.

Суть: Эта аномалия внутри испещрена небольшими тоннелями и к тому же кишит снорками. Пройти ее насквозь так или иначе придется хотя бы единожды.
Полезна в случае поиска артефакта «каменный цветок».
Осторожно: кроме снорков и шаровой молнии, рыщущей по тоннелям, здесь можно нарваться на аномалию «трамплин».

Суть: большая яма, напоминающая амфитеатр, по краям которого носятся две шаровые молнии. Невнимательный сталкер легко может превратиться в сталкерогриль.
Полезна в случае поиска артефакта «огненный шар».
Осторожно: для исследования этой аномалии очень пригодится костюм с хорошей, надежной термозащитой.

Суть: Аномалия, длинным рубцом пересекающая почти всю локацию «Затон», – одна из самых интересных. Основной ее конек – пси-воздействие, но как это выглядит в действии, ммм...
Полезна в случае поиска артефакта «вспышка».
Осторожно: для более-менее безопасного перемещения по этой аномалии лучше всего надеть на голову свинцовое ведро. Ну а раз под рукой такого нет, сгодятся и таблетки от пси-мигрени.

не, – уникальны, и у каждого из них, что интересно, свое собственное толкование происходящего.
Глобальная карта поделена на три больших сектора, между двумя из них перемещение доступно с самого начала. Знакомый многим по «Чистому небу» алгоритм общения с проводниками: платишь определенную сумму денег и почти сразу оказываешься в нужном месте. А вот в третий сектор просто так не попасть: путь в Припять закрыт, проводники боятся соваться туда – слишком велик риск не вернуться из путешествия. Поэтому в тот момент, когда по сценарию необходимо попасть в Припять, идти придется в своеобразный обход, предварительно собрав команду помощников. Здесь и начинается самое интересное: все, с кем пришлось общаться во время прохождения игры, покажут свою истинную сущность. Один окажется трусоват, другому подавай пулемет покруче, и в итоге самый ценным товарищем окажется глупый и смешной грузин Вано, чьи нерешенные долговые обязательства несколько часов назад нужно было утрясать с бандитами. Впрочем, и бандитов-то можно было тупо перестрелять.
Верный друг отвернется от Дегтярева, когда выяснится, что тот работает на государство, а персонаж, выдававший себя за нелюдимого, агрессивного отшельника, станет хорошим товарищем. Контрасты – один из главных приемов, к которым прибегает эта игра, чтобы сконцентрировать на себе внимание игрока. В итоге начинаешь копать эту игру, как землю в поисках клада, – и она не разочаровывает.

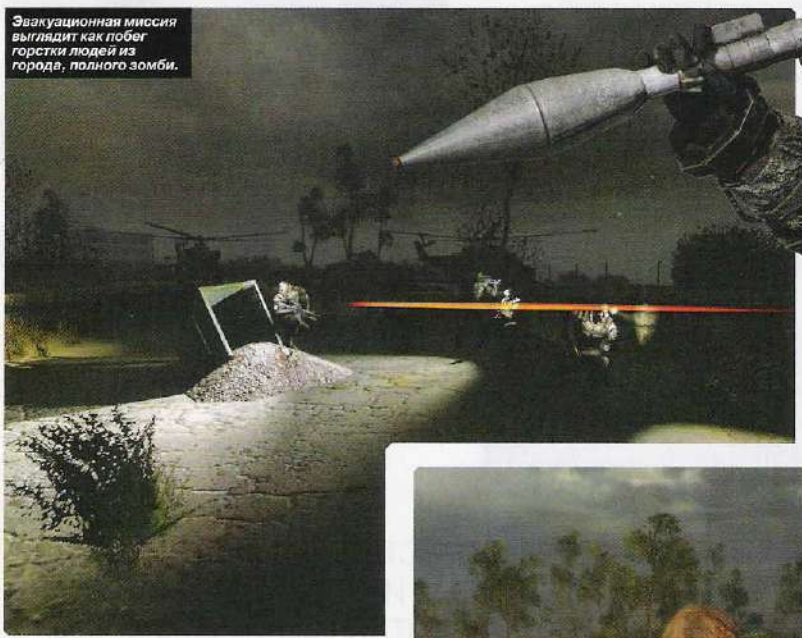
ЦЕЛОСТНОСТЬ, ПРИСУЩАЯ ЗДЕШНЕМУ ИГРОВОМУ МИРУ, ВЫГОДНО ОТЛИЧАЕТ ЭТУ ИГРУ ОТ ДВУХ ПРЕДЫДУЩИХ.

БЕРЕГИТЕ НЕРВЫ

Своего пика «Зов Припяти» достигает в одной из «икс-лабораторий»: туда нужно спуститься в поисках документов, объяс-

няющих причину падения вертолетов. Рыскать там можно довольно долго, шугаясь жутких гигантских крыс и бюрера, норовящего запустить в Дегтярева холодильником «ЗИЛ». Целью этого маленького приключения оказывается одинокий листок бумаги формата А4, после обнаружения которого думаешь о неблагодарности сталкерской работы. Только ты облегченно вздохнешь и подберешь кусок макулатуры, как игра, радостно сообщив о выполненной миссии, предложит вернуться на базу. Но при этом намекнет, что стоит поискать еще – лаборатория большая, возможно, здесь есть и другие важные документы. Возможно, есть. А возможно, и нет. И таких вот случаев шантажа – не один десяток. Поддаться ему – губительная для нервной системы затея, не поддаваться – глупая: половина игры остается за кадром. С «Зовом Припяти» у GSC, кажется, получилось воплотить в жизнь если не все, то большую часть задумок, запланированных и обещанных еще в те времена, когда была официально анонсирована оригинальная игра. Мир «Сталкера» ожил, и это заметно. Здесь по-прежнему страшно и по-особому уютно – более нашу, более русскую игру представить себе сложно. Теперь сериал о приключениях в Зоне отчуждения можно смело, не стесняясь, сравнивать с Fallout 3. И это заслуга именно третьего, пожалуй, лучшего воплощения легендарной игры. ■

Даже хладнокровные солдаты под конец игры начинают сходить с ума.



Эвакуационная миссия выглядит как побег горстки людей из города, полного зомби.

Кровососов в этой игре искать не надо – они сами тебя найдут. Теперь они живут не только в подземельях.

НЕСМОТРЯ НА ВЕСЬ УЖАС, ПРОИСХОДЯЩИЙ ИГРЕ, ЗДЕСЬ ХОЧЕТСЯ ЗАДЕРЖАТЬСЯ, А НЕ НЕСТИСЬ СТРЕМГЛАВ К ФИНАЛУ.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Red Faction, Saint's Row

Автор: Кирилл Перевозчиков

Девушка в синем (Саманья) – наш главный союзник и по совместительству главный герой дополнения Demons of the Badlands, идущего в комплекте.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

RED FACTION: GUERRILLA

МАССАРАКШ

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.redfaction.com

Red Faction: Guerrilla – игра, совершившая маленькую революцию в наших умах и сердцах. Два месяца назад мы посвятили ей тему номера, не без оснований заявив, что мир видеоигр уже никогда не будет прежним: слишком революционной с точки зрения используемых технологий была игра от Volition. Уже сейчас можно наблюдать, как разработчики хором анонсируют поддержку тотальной разрушаемости (см., например, Battlefield: Bad Company 2 или новую MechWarrior), но первой навсегда останется именно Guerrilla.

В августовской теме номера мы выразили надежду, что разработка ПК-версии сторонним разработчиком Reactor Zero благотворно скажется на качестве финального продукта (здесь надо вспомнить, какой кошмарной была компьютерная версия Saint's Row 2, портированная лично Volition). Два месяца ожидания не прошли даром: сверкающий PC-диск Guerrilla включает в себя выпущенное совсем недавно дополнение Demons of the Badlands, а также эксклюзивные карты и режимы мультиплеера. При этом игра поддерживает DirectX 10 и несколько эксклюзивных для него графических технологий: SSAO (Screen Space Ambient Occlusion) и SunShafts (реалистичное моделирование солнечных лучей). Но стоит ли все это почти трех месяцев ожидания?

Проложенный на карте GPS-маршрут наносится прямо на дорожное полотно в игре – крайне удобная штука.

ОСКОЛКИ ПРОШЛОГО

Восемь лет назад на PC, PlayStation 2 и N-Gage вышел марсианский шутер Red Faction. Это была одна из первых игр в истории с подлинно разрушаемым окружением. Так как действие происходило в шахтерских катакомбах Красной планеты, взрывать предлагалось в основном горную породу, но и это казалось в те годы настоящим откровением. Вторая часть игры получилась, увы, куда более ординарным шутером, сместив акцент на скверный сюжет и туповатую пальбу по ордам клонированных врагов (действие происходило на Земле, а трон главного злодея занял усатый коммунист со странным именем Виктор Сопот). После такого очевидного провала Volition переключи-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Революционная возможность разрушить абсолютно любое здание и любой игровой объект множеством способов, отличная физическая модель, разнообразные задания и построенный вокруг разрушений игровой процесс. Серьезные бонусы ПК-издания.

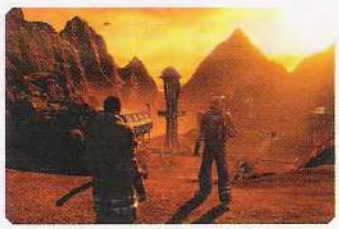
Практически полное отсутствие сюжета и интересных персонажей, неубедительная симуляция жизни, повторяющиеся дополнительные миссии. PC-версия оптимизирована хуже консольных.

RED FACTION: GUERRILLA НАКОНЕЦ ЗАГЛЯНУЛА НА ПК – РАСШИРЕННАЯ, ДОПОЛНЕННАЯ И ПОХОРОШЕВШАЯ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ НОВЫХ ОЩУЩЕНИЙ И ПРОСТО НЕРАВНОДУШНЫМ К БУДУЩЕМУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. А ОНО, КАК ВСЕ, НАВЕРНОЕ, ПОНЯЛИ, УЖЕ НАСТУПИЛО.

8.5

DIRECTX 10 VS. DIRECTX 9

Основное отличие между рендерами – в освещении. В режиме DirectX 10 (включается автоматически при условии, что видеокарта и ОС поддерживают эту версию) чуть-чуть лучше освещение за счет отрисовки солнечных лучей и эффекта SSAO, добавляющего затенения объектам; в целом картинка выглядит несколько темнее. Разница в производительности не слишком существенна.



лась на развитие других IP, выпустив, в частности, The Punisher и две части Saint's Row. Но никогда не забывала про Red Faction и большую светлую мечту всех приличных разработчиков – сделать игру с тотальной, бескомпромиссной разрушаемостью. Приход консолей нового поколения с их многоядерными процессорами Cell и Xenon дал программистам из Volition такую возможность (здесь уместно повздыхать по поводу старательного игнорирования ПК-платформы, но нет особого желания – разработчикам, вероятно, тоже хочется кушать). Red Faction: Guerrilla, в прошлом Red Faction 3, разрабатывалась долгих четыре года и явила собой торжество программного кода Geo-Mod 2.0, работающего вместе с физическим движком Havok последней версии. Все ради того, чтобы журналисты смогли наконец написать эти слова: в Red Faction: Guerrilla можно разрушить абсолютно все.

ХВАТИТ ИГРАТЬ В ЧЕ ГЕВАРУ...

Конечно, мы слегка забегаем вперед, забывая расставить очень важные акценты. Третья часть Red Faction – это уже не шутер от первого лица, а GTA-подобный экшен с открытым миром, в его роли выступает освоенная колонистами и ставшая пригодной для жизни поверхность Марса. Со времен первого сопротивления наводящей ужас корпорации Ultor прошли десятки лет, но старые освободители, присланные с Земли Войска защиты (Earth Defense Force), очень скоро сами стали захватчиками, установив запредельные налоги и введя тоталитарный режим. Среди населения Марса начались волнения. Главный герой Алек Мэйсон (Alec Mason) прилетает на Красную планету в поисках заработка и сразу же становится свидетелем страшных событий – его брата убивают прямо у него на глазах, а он сам вынужден присоединиться к «Красной фракции», восстановленной десятки лет спустя после первого сопротивления, чтобы вновь сражаться за свободный Марс.

...ПОРА ИМ СТАНОВИТЬСЯ

Разумеется, вся эта предыстория да и весь сюжет вообще не более чем предлог для удовлетворения наших деструктивных по-

▲ *В Guerrilla, как и в любом уважающем себя современном экшене, можно пользоваться укрытиями, на ранних этапах это очень даже помогает.*

▼ *Огромные канистры взрываются красочно и громко – и дают неплохой бонус к понижению контроля EDF.*

DEMONS OF THE BADLANDS

В ПК-версии абсолютно бесплатно доступно скачиваемое дополнение Demons of the Badlands – достаточно интересная мини-кампания, являющаяся приквелом к основной сюжетной линии. В «Демонах пустошей» мы играем за Саманью (Samanya) – одного из лидеров «Красной фракции», которая до возникновения сопротивления являлась представителем странного племени Мародеров (Marauders). По некоторым данным, мародеры – одичавшие ученые, брошенные на Марсе на произвол судьбы еще во времена зловещей корпорации Ultor. В реальности Мародеры не так просты, как кажутся, у них достаточно строгая организация и технологии, недоступные EDF. Геймплей в дополнении смещен на выполнение основной сюжетной линии – salvage отсутствует как класс, а все апгрейды «автоматически» покупаются после выполнения заданий. Это слегка охлаждает желание рушить все вокруг, но тем не менее работает – игра отчетливо отличается от оригинальной Red Faction: Guerrilla. По традиции в дополнении присутствуют новые виды оружия, транспортные средства Мародеров, а также эксклюзивный Шагающий Робот с внушительной булавой вместо одного из манипуляторов. В общем, не пропустите.

ФАКТЫ:

6 непохожих друг на друга секторов Марса

2 сюжетные кампании, не считая мультиплеера

1000 способов разрушить все до основания

Алек волевым жестом распахивает дверь служебной машины EDF. На мини-карте мигает «желтый» уровень угрозы – есть шанс удрать.

О КОМПАНИИ

1998

Выходит первая игра Volitition – отличный космический симулятор с длинным названием Descent: FreeSpace – The Great War. Через год следует продолжение, которое решили назвать просто Freespace 2.

2001

На свет появляется Red Faction с уникальной технологией деформации ландшафта Geo-Mod.

2007

Разработчики объявляют, что Red Faction 3 уже давно находится в разработке, и планируют выпустить ее к 2009 году.

требностей. Разрушения в Red Faction: Guerrilla – это прямой массаж самых потаенных центров удовольствия, техногенная порнография высшей пробы. Было бы глупо со стороны авторов не сконцентрировать на них всю игру – и они это с удовольствием делают. Любое повреждение, будь то удар энергетической кувалдой (сложно сказать, где в нее вставляются батарейки, но мощность – запредельная) или взрыв мины-липучки, просчитывается в реальном времени, чтобы выглядеть максимально достоверно. Огромные здания медленно оседают на землю, поднимая в воздух облака пыли… Заводские трубы с жутким звуком заваливаются набок, чтобы рассыпаться на тысячи кирпичиков… Взрывать здания в Red Faction не надоест никогда, даже после завершения сюжетной линии время от времени появляется желание снова вернуться на Марс, взорвать пару ветряных генераторов, с восторгом наблюдая, как в тебя по инерции летит гигантский пропеллер.

Каждая единица морали служит множителем для выдаваемого после миссии денежного вознаграждения.

КАТИТСЯ КАМЕНЬ

Каждый материал в игре имеет свою прочность и жесткость, каждое здание – несущие конструкции и «слабые» места. Почти каждое строение рушится именно так, как мы от него ожидаем, и лишь иногда технология позволяет себе некоторые неточности, оставляя висеть в воздухе целые куски бетона, снабженные весьма ненадежной опорой. Сначала Алеку доступен достаточно скромный набор инструментов для разрушения: шахтерская кувалда и мины-липучки – одно из самых популярных оружий в игре. Но ведь мы уже упоминали, что в Red Faction: Guerrilla абсолютно все работает во имя и во благо разрушения? Схема достаточно необычна: при разрушении зданий от них остается ценное вторсырье, так называемый salvage (утиль) – местная игровая валюта. Собрав сверкающие трубочки и шестеренки, можно покупать новые виды

В ДВИЖЕНИИ

Динамические разрушения

Динамическое освещение и тени в реальном времени

оружия и апгрейдить старые, чтобы, например, кидать по восемь мин-липучек за раз или увеличивать их носимый запас. Вариантов масса, но самые серьезные «игрушки» открываются только по мере прохождения сюжетной линии, которое, в свою очередь, невозможно без освобождения секторов. Марс в Guerrilla поделен на шесть «зон», названия которых отсылают к первой игре сериала: Parker, Dust, Oasis, Badlands, EOS и Free Fire Zone. Все они в разной степени оккупированы универсальными солдатами EDF, и единственный способ прогнать врага с территории – уничтожить ключевые строения, любезно отмеченные на игровой карте синими звездочками. Разрушая базы EDF, мы опускаем счетчик ее «влияния» в секторе и поднимаем уровень «морали» населения. Последний показывает, сколько людей нас поддерживают и готовы к нам присоединиться. Только после снижения влияния захватчиков будет открыта финальная миссия по освобождению сектора, так что без разрушительных рейдов не обойтись.

Здесь и начинаются основные проблемы Guerrilla. Так, поначалу игра будет неоправданно сложной, и первое, что надо сделать, – накопить на апгрейд брони, чтобы хоть как-то противостоять полчищам людей в грязно-коричневых доспехах. Мы не зря упомянули GTA: здесь схожая схема по привлечению внимания «полиции», есть несколько уровней тревоги, вот только в роли копов – вооруженные до зубов пехотинцы EDF, которые, кажется, никогда не кончаются. Все переворачивается с ног на голову, когда главный герой завладевает, к примеру, станковым пулеметом, плюющимся сгустками взрывоопасной энергии: где-то внизу спустя всего пару минут уже сотая по счету машина EDF будет безупречно красиво подлетать в воздух. Сопротивление, что называется, бесполезно.

В РАКЕТАХ ИЗ ЯРКОГО ДЕТСКОГО СНА

Третью Red Faction сложно ругать за картонных персонажей и практически полное отсутствие сюжета – она старается компенсировать это интересными миссиями, постоянно прибывающими новыми развлечениями вроде ракетного ранца или ОГРОМНЫХ ШАГАЮЩИХ РОБОТОВ и, понятное дело, фантастически красивыми разрушениями. Проблема чаще всего состоит в том, что многие слишком искренне воспринимают Guerrilla как open-world-игру и начинают громко жаловаться, что на Марсе нечем заняться. Да, здесь действительно нет никаких развлечений, кроме сконцентрированных на разрушении индустриального пейзажа побочных миссий и редких «случайных» заданий, о которых нам сообщают по радиосвязи. Одинаковые люди (их в ПК-версии, кстати, стало еще больше) одинаково шатаются по пыльным дорожкам и спокойно относятся к уничтожению их жилищ (исключительно в эстетических целях!), пока по дорогам тоскливо и беспощадно циркулируют грузовики да местные аналоги трактора «Беларусь». Водители с энтузиазмом уступают место за рулем по первой же просьбе, угнать машину физически невозможно. И все же у Red Faction: Guerrilla есть свои моменты, есть своя атмосфера – в те далекие от разрушений минуты, когда фоном включается умиротворяющий амбиент, за красными горами садится солнце, а ветер неторопливо гоняет песок у тебя под ногами... Хочется если не остаться на Марсе навсегда, то хотя бы прилететь на каникулы, чтобы организовать там свою маленькую революцию. ■

Не все транспортные средства одинаково полезны.

Осколки стекла выглядели хорошо еще в первой Red Faction – Guerrilla в этом плане держит марку.

Это, если что, огромная упавшая труба какой-то котельной. Вид изнутри.

КОЛЛЕКТИВНОЕ РАЗРУШЕНИЕ

Мультиплеер в Red Faction: Guerrilla – достаточно необычный и свежий игровой опыт. Здесь есть как классические режимы вроде Team Deathmatch и Capture the Flag, так и специально придуманные для игры режимы, основанные на разрушении и защите строений. Технология Geo-Mod 2.0 работает в полную силу – так что ни стены, ни здания теперь не смогут служить надежным прикрытием. Эксклюзивный для ПК режим называется Bagman и представляет собой вариации на тему Capture the Flag – нужно схватить некую «сумку» и постараться как можно дольше оставаться в живых, за это начисляются очки. Вообще, в Guerrilla мультиплеер построен по принципу набора опыта и получения новых рангов – как, например, в Call of Duty. И хотя классов здесь нет, их заменяют так называемые рюкзаки, дающие персонажу определенные бонусы и способности. На PC работа мультиплеера осуществляется с помощью службы Games for Windows Live.

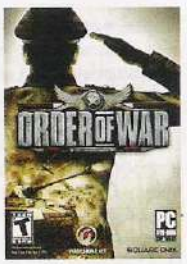
ВЗРЫВАТЬ ЗДАНИЯ В RED FACTION НЕ НАДОЕСТ НИКОГДА, ДАЖЕ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

▶ *Таинственный черный минерал – единственный нерукотворный объект в игре, который можно разрушить и получить приличное количество salvage.*

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Company of Heroes, «Искусство войны: Африка 1943»

Автор:
Дмитрий Карасев

Наглядна иллюстрация тезиса о масштабах Order of War. Эта танковая бригада всего лишь отряд, отправленный на захват «ключевой точки».



Если ты окопаешься на холме, противник будет раз за разом накатывать на неприступные укрепления, даже не пытаясь найти альтернативный вариант.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Order of War
ЖАНР:
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:
Square Enix
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Wargaming.net
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1–4
ИНТЕРНЕТ:
www.orderofwar.com

С помощью синих силуэтов можно прикинуть позицию, которую займут твои войска.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ORDER OF WAR. ОСВОБОЖДЕНИЕ

ОДНАЖДЫ В ЕВРОПЕ

В еличайшему конфликту в истории человечества посвящена уже не одна сотня игр, но он до сих пор продолжает оставаться для разработчиков главной темой. Wargaming.net, например, выпустила уже две стратегии по мотивам Второй мировой войны. Прошлогодняя «Операция "Багратион"» оставляла желать лучшего – не в том смысле, что игра была плохой, а в том, что потенциал RTS был раскрыт не до конца. Посмотрим, насколько это удалось ее наследнице – Order of War.

ВАРГЕЙМЫ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Для тех, кто любит командовать на полях Второй мировой войны, эта осень, безусловно, оказалась золотой. «1С» продолжает развивать хардкорную тематику «Искусства войны», Graviteam выпустила экспериментальную «Битву за Харьков», а Wargaming.net разразилась вторым real-time-проектом в своей истории. Правда, ни хардкорной, ни экспериментальной Order of War не назовешь. И с упомянутыми выше играми не сравнишь – перед нами скорее вариация на тему World in Conflict и ей подобных. Вместо того чтобы изобретать велосипед, Wargaming.

net собрала из уже имеющихся деталей весьма симпатичное транспортное средство, главные козыри которого – приятный внешний вид и удобство в управлении. С Order of War справится даже начинающий командир. Здесь нет тонн статистики для каждого юнита, и потеря пары танков не ведет к неминуемому проигрышу. Да и вообще вместо личной опеки над каждым солдатом мы командуем целыми подразделениями (то есть в одном юните может «содержаться» сразу четыре танка или десяток пехотинцев).

Решение Wargaming.net сократить до предела микроменеджмент позволяет тебе сосредоточиться на решении стратегических задач. Вполне оправданный поход, особенно если учесть, что под твоим командованием обычно оказывается довольно много боевых единиц. Да, в начале кампании за США ты командуешь только двумя десятками десантников, зато потом тебе поручают захватить кусок Омаха-бич, выдав под управление небольшую флотилию.

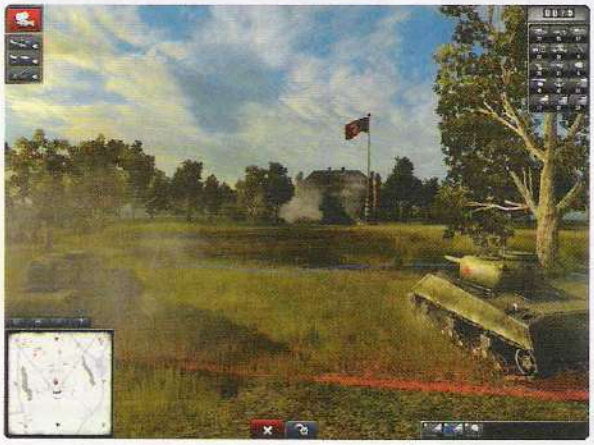
Отдельное спасибо стоит сказать Wargaming.net за удачный интерфейс, позволяющий легко ориентироваться в ситуации даже в разгар боя. Вся необходимая информация сосредоточена на одном экране, а на то, чтобы вызвать подкрепление, проверить его боеготовность и отправить солдат в бой, нужно несколько щелчков мыши.

ГАЛОПОМ ПО БОЛОТАМ

То, что Wargaming.net до предела упростила нам жизнь, еще не значит, что одержать победу в Order of War будет легко. Легко в этой игре только загубить все войска в течение пяти минут. Прямолинейная атака на позиции противника обречена на провал, а при длительной перестрелке склонить чашу весов на свою сторону довольно сложно. Приходится постоянно маневрировать, чтобы создать ситуацию, в которой схватка начнется на выгодных для тебя условиях. В этом Order of War очень напоминает шахматы – ты сперва тщательно просчитываешь свои действия на несколько ходов вперед, а потом аккуратно воплощаешь планы в жизнь. В шахматах, правда, нет ландшафта. А вот поля сражений Order of War буквально испещрены всевозможными болотами, лесами и холмами, которые могут послужить либо естественной преградой, либо отличным местом для засады. Одно удовольствие подкараулить противника на переправе и накрыть перекрестным огнем. Или натравить истребители.

Нет в шахматах и «ключевых точек», вокруг которых обычно разворачиваются боевые действия. За контроль над этими участками выдаются призовые очки, которые можно обменивать на подкрепления и авиационную/артиллерийскую поддержку. Теоретически захватывать «ключевые точки» не обязательно, но на деле боевые действия, как правило, представляют собой движение от одного пункта начисления очков к другому. Правда, тут у Wargaming.net вышла ошибка с балансом. Если ты никуда не торопишься, то можешь просто окопаться вокруг двух-трех «ключевых точек», собрать огромную армию и пройтись по карте паровым катком. Такая тактика не оправдывает себя только на максимальном уровне сложности, когда противник в любом случае получает больше подкреплений, чем ты.

Одиночные миссии конкретной привязки к историческим событиям не имеют. Зато допускают фантастический вариант противостояния США и СССР.



Как и в «Искусстве войны», первую скрипку на поле боя играют танки. Пехота остается на подхвате (если, конечно, не вооружить ее противотанковыми ружьями).

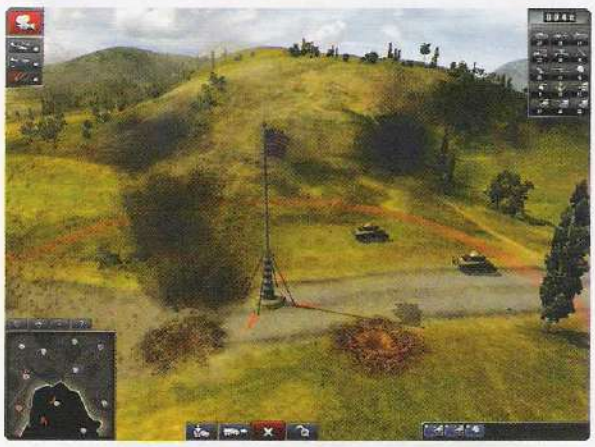
Зачастую противнику каким-то мистическим образом удается заранее узнать о близящемся авианалете и вывести войска из-под удара.

ВОЕННАЯ ГЕОГРАФИЯ

Что касается географии, то Order of War дает возможность побывать на обоих фронтах. Wargaming.net предлагает два кампании по девять миссий, играть можно либо за США, либо за войска вермахта (для советской кампании, как нас и предупреждали, места не нашлось, утешением служат лишь четыре самостоятельные миссии). Похождения американской армии выстроены вокруг высадки в Нормандии, а вот в роли немецкого генерала тебе предстоит скакать галопом по Европам, прыгая от западного фронта к восточному.

Первые несколько сражений могут показаться подозрительно легкими (особенно

ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ ПОДКАРАУЛИТЬ ПРОТИВНИКА НА ПЕРЕПРАВЕ И НАКРЫТЬ ПЕРЕКРЕСТНЫМ ОГНЕМ. ИЛИ НАТРАВИТЬ ИСТРЕБИТЕЛИ.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Грамотный баланс между стратегией и тактикой, интересные и разнообразные миссии, хорошие карты для мультиплеера, удобный интерфейс, зрелищность.

Отсутствие кампании за Советский Союз, отдельные баги в поведении юнитов, карт для мультиплеера слишком мало, бесполезная «кинематографическая» камера, бедный саундтрек.

УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ, СБАЛАНСИРОВАННАЯ, ЗРЕЛИЩНАЯ СТРАТЕГИЯ, КОТОРАЯ ПРИДЕТСЯ ПО НРАВУ КАК ВЕТЕРАНАМ, ТАК И НОВИЧКАМ.

7.5

ФАКТЫ: **3** армии – неплохо, но мало | **2** кампании – неплохо, но мало | **6** карты для мультиплеера – опять же мало

ЗВЕЗДЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Krupp K5 («Леопольд»)

Представьте себе железнодорожный вагон, на крышу которого установлено огромное орудие калибром 283 мм. Впечатляет? Krupp K5 могла вести точный обстрел на дистанциях до 60 км снарядами весом примерно 120 кг каждый, при этом первый же залп выбивал стекла в радиусе 500 м от пушки. Обычно платформа пряталась от авиации/артиллерии противника в туннеле, выкатываясь, только чтобы сделать залп. С 1936 по 1945 год нацистами было построено приблизительно 25 таких орудий.

Tiger II («Королевский тигр»)

Свое прозвище танк оправдывал целиком и полностью – Königstiger стал самым тяжелым европейским танком Второй мировой. Пушка калибром 88 мм позволяла ему поражать любую технику, а толстые листы брони, расположенные под большими углами наклона, обеспечивали защиту от большинства противотанковых средств. Правда, из-за огромного веса экспериментальные образцы «Тигров» ползали по полю боя со скоростью черепах, а порой и вовсе глохли прямо во время сражения. Наладить массовое производство немцы не успели – всего с конвейера сошло менее 500 моделей Tiger II.

БМ-8/БМ-13/БМ-31 («Катюша»)

«Катюш» в Европе боялись больше гигантских пушек и сверхтяжелых танков. Система залпового огня реактивными снарядами не отличалась точностью, но этого и не требовалось – множество выпущенных ракет в любом случае поражали и саму цель, и все, что оказывалось рядом. Оглушительный вой снарядов довершал картину. Мобильность установки позволяла быстро сменять позицию, однако на каждой машине находился ящик со взрывчаткой и бикфордов шнур – в случае угрозы захвата техники экипаж должен был взорвать «Катюшу».

▲ *Тумана войны в игре нет. Благодаря этому легче планировать свои действия, но и твои войска для вражеских артиллеристов как на ладони.*

▲ *В качестве авиаподдержки можно вызывать не только бомбардировщики, но и истребители. Последние идеально подходят против пехоты.*

если начинать со сражений за США), но затем вражеские генералы перестают играть в поддавки. Как правило, суть миссий сводится к тому, чтобы уничтожить всех врагов и захватить все точки контроля, но при этом бои протекают в совершенно разных условиях. Тебе доведется защищать линию укреплений от превосходящих сил противника, руководить штурмом позиций неприятеля, устраивать партизанские вылазки, конвоировать ценный груз и выполнять множество других задач. За немцев, надо признать, играть даже интереснее в силу оригинальной подборки юнитов: тебе, к примеру, дадут попробовать в бою тяжелый танк «Королевский тигр» и знаменитую железнодорожную суперпушку Krupp K5.

К слову о юнитах – они порой ведут себя весьма оригинально. То пехота забудет лечь под огнем противника, то вражеская пушка выстрелит под совершенно невероятным углом, ухитрившись достать танк по ту сторону холма. Мелкая проблема, конечно, хотя вполне возможно, что из-за нее тебе придется начинать какое-то сражения заново.

Зато чего у Order of War никак не отнять, так это кинематографической зрелищности. Впечатляют заставки, представляющие собой смесь архивной хроники и компьютерной графики, впечатляют ролики на движке игры, да и сами боевые действия выглядят весьма эффектно: танки урчат дизелями, вокруг расцветают фейерверки взрывов, пехота бежит сквозь черный дым пожаров… Вопросы вызывает разве что столь любимая разработчиками «кинематографическая» камера: теоретически она должна показывать бой с самых зрелищных ракурсов, но на практике ничего особенного с ее помощью увидеть нельзя. Да и любоваться особенно некогда – так и миссию провалить недолго.

…И СНОВА В АТАКУ СЕБЯ МЫ БРОСАЕМ

Тем, кто от сражений с компьютерными генералами устал, остается многопользовательский режим. Играть можно один на один либо вчетвером. Мультиплеер оставляет двоякое впечатление: вроде бы еще никто не отменял тезиса о том, что живой противник гораздо интереснее виртуального оппонента, к тому же в онлайне мы можем без всяких ограничений играть за Советский Союз. Да и карты, предназначенные для сетевой игры, выполнены на отлично.

Проблема в том, что карт этих всего шесть. Доступные армии не балуют разнообразием юнитов, а значит онлайновые поединки станут предсказуемыми гораздо раньше, чем того хотелось бы. Что ж, будем ждать дополнительных карт. Еще не помешало бы кампанию за СССР и пару десятков новых юнитов…

Иными словами, Order of War, как и «Операция "Багратион"», оставляет желать много лучшего. В хорошем смысле слова, разумеется. Но в любом случае, если ты любишь стратегии про Вторую мировую войну, то наверняка получишь от Order of War немало удовольствия уже сейчас. Без экспериментов и революций Wargaming.net сделала игру, которая придется по душе как ветеранам жанра, так и новичкам. ■

О КОМПАНИИ

2000

Белорусская студия выпускает свой первый проект. DBA Online – компьютерная адаптация известной настольной игры De Bellis Antiquitatis. Варгейм насчитывает 220 армий и 1220 (!) юнитов.

2003

Wargaming.net выпускает Massive Assault – первую игру из длинной череды варгеймов, которая в конечном счете принесет студии репутацию одного из главных специалистов по пошаговым стратегиям.

2008

В декабре выходит «Операция "Багратион"», первый «не пошаговый» проект Wargaming.net. Эксперимент оказался весьма удачным.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.8GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Сериал Gothic, сериал The Elder Scrolls, The Witcher

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

Уникальная атмосфера, верность традициям сериала, интересный и многогранный сюжет, нелинейные квесты, приятная музыка и удобный интерфейс.

Высокие требования к системе при устаревшей графике; игрок должен понять и принять все правила игры жанра «немецкая RPG», а это не всегда легко.

ЛУЧШАЯ «ГОТИКА» В МИРЕ, СЛЕГКА ЗАСТРЯВШАЯ В 2003 ГОДУ. СЕЙЧАС ТАК ИГРЫ НЕ ДЕЛАЮТ, ПРАКТИЧЕСКИ МУЗЕЙНЫЙ ЭКСПОНАТ.

8.0

RISEN

ТРУДНО БЫТЬ «ГОТИКОЙ»

За спиной обоюдоострый меч, по размерам в два раза больше главного героя. В инвентаре – тысяча предметов, которые так не хочется выбрасывать. Журнал квестов трещит по швам – впереди часы, дни, недели удивительных приключений. Piranha Bytes в четвертый раз сделала RPG своей мечты, пусть и потерявшую название Gothic, но сохранившую ее душу. Несмотря на удивительно грубое исполнение, Risen – лучший подарок любителям компьютерных RPG со времен «Ведьмака».

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Piranha Bytes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.risengame.ru

Известно, что два года назад Piranha Bytes насмерть разругалась с издателем JoWooD Productions – камнем преткновения стала Gothic 3, играть в которую можно было только на топовой конфигурации и только после установки нескольких сотен мегабайтов патчей. Также известно, что JoWooD обвиняла «пираний» в халтуре и разгильдяйстве, а немцы в ответ вежливо указывали на того, кто именно торопил их с выходом игры. Разорвав отношения с Piranha Bytes, JoWooD оставила себе права на серию Gothic (четвертую часть под названием Arcania: A Gothic Tale сейчас разрабатывает SpellBound Interactive). То, что Piranha Bytes продолжит делать «Готику», было в общем-то понятно с самого начала – интригой оставались только название будущей игры и сюжетная завязка. Ждать пришлось недолго.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Мир Risen даже мрачнее и приближеннее к реальности, чем королевство Митрана (смешно, но Risen во всех смыслах куда больше «Готика», чем сама Gothic 3). Здесь нет динозавров и драконов, нет орков (почти), все приближено к раннему мистическому Средневековью: магия воспринимается как продолжение духовного совершенствования и изучается послушниками в монастыре; в соседних болотах бандиты разбили лагерь и промышляют набегами, Инквизиция хочет прибрать к рукам всю власть... При этом на заднем плане, естественно, маячит очередная

О КОМПАНИИ

1997 — В небольшом немецком городе Эссен, что в Рурской области, три программиста основывают студию Piranha Bytes.

2001 — Выход первой Gothic на немецком языке. Англоязычному миру игра стала доступна лишь спустя восемь месяцев.

2006 — Gothic 3 вышла и оказалась настолько недоработанной с технической стороны, что играть в нее можно было только после горсти патчей.

Модели женщин в игре различаются лишь одеждой и прической (привет, XX век!).

Инвентарь в меру удобен, но из-за бездонных размеров очень скоро глаза начнут разбегаться.

Уверяя нас, что в игре совсем не будет орков, Piranha Bytes лукавила – орк в игре есть. Но только один.

Зловещая История про гибель богов и таинственные храмы, поднявшиеся из-под земли (им игра и обязана странноватым названием), но до нее абсолютно нет никому дела, ведь надо решать куда более насущные проблемы, надо выживать. С выживания все и начинается: главного героя – как заведено, без имени и прошлого – выбрасывает на берег тропического острова, где ему и предлагается начать свой долгий (более 60 часов, и это не шутки) путь к спасению мира. Но сначала нужно разобраться с куда более приземленными вещами, например, найти оружие (чудом спасшаяся подружка тут же подсказывает: «Возьми палку с земли, идиот!»). В этом есть смысл: джунгли полны плотоядных шипастых крыс, которые запросто могут убить героя с разворота в прыжке. Блокировать удары животных по-прежнему практически невозможно, поэтому на первых порах придется постыдно от них сбегать, вероятно, это дань традициям серии. Здесь же проявляет себя новая боевая система, ставшая несколько проще и логичнее (и – шутка для понимающих – куда более похожей на The Elder Scrolls): на начальных этапах доступны только удар и блок, но очень скоро выяснится, что, нажимая на стрелки движения и пробел, можно кривовато, но уворачиваться от ударов и в некотором роде маневрировать (в игре практически полностью отсутствует обучение, и все тонкости приходится постигать самому). В целом система работает, хотя и не идеально. Например, при должном терпении игрок может победить практически любого врага, нужно просто постоянно ставить блок и ждать, пока противник раскроется. Ближе к концу драки и вовсе будут проходить практически на автомате – настолько сильно нам будут уступать большинство врагов.

ВОЗМОЖНОСТЬ ОСТРОВА

Но пока мы юны, слабы и неопытны. С ужасом, открыв экран персонажа, понимаем, что повышать характеристики по-прежнему нельзя (для тех, кто не играл в предыдущие «Готики», это может стать трагедией, но вся прокачка характеристик происходит только за деньги и только при помощи специальных персонажей-учителей) и что придется искать населенный пункт, чтобы выучиться на воина-мага и поработить мир. Здесь надо сделать лирическое отступление: крупных локаций в игре всего три, а сам мир гораздо меньше и компактнее Gothic 3, и это безусловный плюс. Phirana Bytes не стала гнаться за количеством, а просто лучше проработала свой новый мир. Здесь работает классицистическое единство места, времени и действия – по сюжету нас сперва даже запирают в маленьком портовом городке, изолированном от внешнего мира по приказу Инквизиции (из восставших храмов, понятно, повылезали страшные существа, так что

PC VS XBOX 360

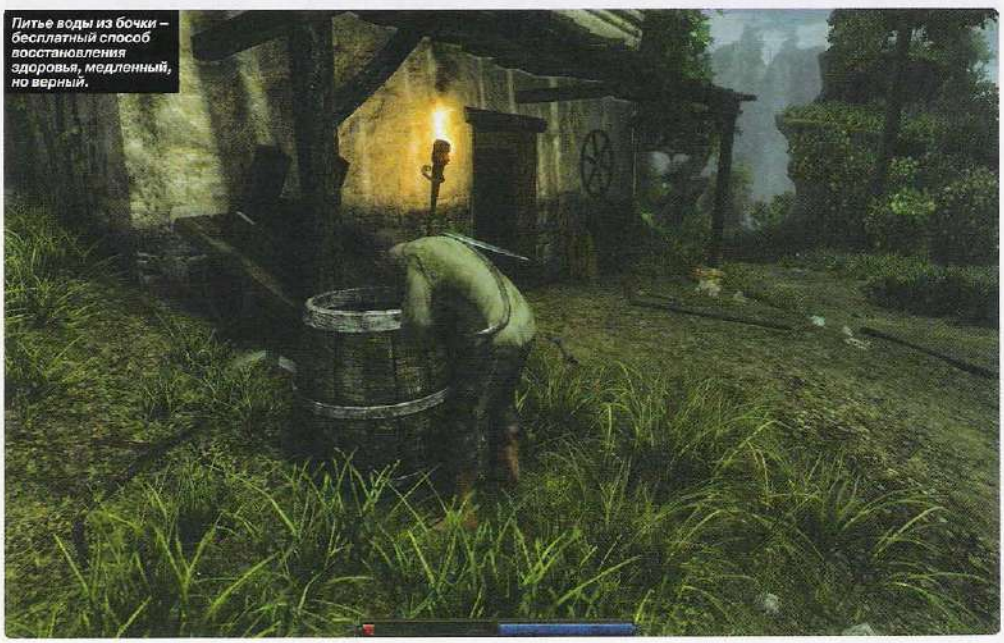
Не секрет, что Risen – первая игра Piranha Bytes, вышедшая одновременно на ПК и Xbox 360. Но не стоит списывать все огрехи графики на мультиплатформенную разработку – портированием на консоль занималась сторонняя студия, игра выглядит на Xbox 360 заметно хуже, используются текстуры еще более низкого разрешения (хотя, казалось бы, куда же еще).

Начало – самый красивый момент в игре. Бушует гроза, джунгли намокают под дождем и отражают молнии.

ФАКТЫ: **2** фракции: инквизиция и бандиты | **3** локации: Харбор-таун, монастырь и лагерь в болотах | **3** вида боевой магии: магия огня, магия льда и чистая магия

Все обучение в Risen сводится к нескольким подсказкам по использованию мышекнопок. Остальное придется узнавать самому.

Харбор-таун – единственный город в игре. Мы серьезно.



Питье воды из бочки – бесплатный способ восстановления здоровья, медленный, но верный.

заклинание и никогда не узнаешь главную тайну города Харбор-таун. Без прокачанного навыка карманного воровства в Risen вообще делать нечего – «процесс» по-прежнему происходит во время диалогов, нужно действовать очень быстро. Прибавь к этому все классические элементы Средневековья: беднота, болезни, разврат, пьянство – и получишь полную картину порочного «готического» Средневековья. Вопрос, конечно, морали и вкуса, но опыт все равно любопытный.

ГОТИКА ПРОТИВ ЗАБВЕНИЯ

Главное, на наш взгляд, отличие серии Gothic от другого колосса жанра, с которым неизбежны сравнения, – сериала The Elder Scrolls заключается вовсе не в качестве графики, боевой системе, открытости мира или планке распределения уровней. В Oblivion и Morrowind всегда было четко понятно: есть главная сюжетная линия, а есть дополнительные квесты – безумно интересные, талантливые, но мало на что влияющие, кроме характеристик и благосостояния персонажа. Так вот, в «Готике» (то есть, простите, в Risen) игра – это одна сложная сюжетная линия. Здесь все происходит не случайно и имеет причинно-следственную связь, почти каждый побочный квест так или иначе вписывается в общую канву событий или просто служит ярчайшей иллюстрацией к увлекательной истории, которую рассказывает игра. Быть может, задания тут не такие оригинальные и изощренные, как в Oblivion, но количество вариантов прохождения и особо заметная вначале вариативность сюжета – огромный плюс, дающий пьянящее ощущение свободы. Престарелый движок (о графике и системных требованиях – чуть позже) этому способствует, мир Risen полностью доступен для исследования, но на это решительно нет времени, ведь нам нужно провести серию детективных расследований, раскрыть тайную шпионскую сеть, продвинуться вверх по карьерной лестнице и выполнить уйму мелких поручений.

Конечно, Risen далеко не идеальна как игра 2009 года выпуска. Об ужасающих багах третьей «Готики» можно в большинстве своем забыть – проблемы с игрой могут наблюдаться только у владельцев видеокарт GeForce седьмой серии (для них в интернете уже выложен хотфикс, убирающий «серый туман» – единственный серьезный графический баг игры). Но игра по-прежнему требует очень много от системы и выглядит, мягко говоря, не слишком современно: угловатые модели персонажей, низкая глубина прорисовки, статичное освещение (все подробности в нашей специальной врезке). Даже на близкой к идеалу конфигурации (мощный четырехъядерный процессор, 4 Гбайт памяти, топовая видеокарта с гигабайтом памяти на борту) игра умудряется бесстыдно тормозить в более-менее крупных поселениях. Помогает, как ни странно, запуск под Windows Vista – но и там картинка дергается, когда происходит подгрузка данных с

покидать город запрещено), далее все происходит в пределах вулканического острова. Конечно, спящий вулкан – это тоже часть сюжета, как и все события и декорации в игре.

Морально-этическая ситуация в Risen между тем крайне любопытная – во-первых, здесь нет добрых и плохих. Есть всего две фракции: Инквизиция, пришедшая на остров с огнем, мечом и благими намерениями (таскать из храмов артефакты, дабы спрятать их в безопасном месте, о'кей), и бывшие заправилы – бандиты Дона Эстебана. Дон славится своим благородством, но мы все понимаем, к чему такое благородство сводится. Дальше – смешнее и печальнее. Не сняв проститутку, ты не получишь сюжетно важное

УНИЗИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Risen просит от системы многого, но что она может предложить взамен?

Мягкое освещение, смена дня и ночи, погодные эффекты
Закаты выглядят очень атмосферно, даже несмотря на то что игра не использует динамические тени, а всего лишь аккуратно меняет яркость и цветовую палитру текстур.

Симпатичная растительность
Технология SpeedTree прекрасно работала еще в The Elder Scrolls: Oblivion, но в Risen джунгли выглядят особенно хорошо. Правда, очень скоро начинаешь понимать, что игра тебя слегка обманывает, каждый раз поворачивая текстуры листьев «лицом» к игроку.

Тени от факела в реальном времени
Смешно сказать, но единственный источник по-настоящему честных теней в Risen – факел в руках главного героя. Остальные тени мало того что выглядят неважно, так еще и фальшивые.

Топорные модели персонажей
Обрати внимание на треугольные плечи главного героя и рукава одежды в форме идеального шестиугольника. 2009 год? Piranha Bytes, вы серьезно?

Статичная вода
Вода в Risen выполнена по старинке – анимированной текстурой. Кто сказал шейдеры? Не смешите нас, в немецких RPG шейдеры – лишнее.

Текстуры низкого разрешения
Иногда игра демонстрирует ошеломляюще размытые текстуры. К счастью, это случается не так уж и часто.

жесткого диска. При этом низкое качество удаленных ландшафтов угнетает, а дальние объекты, появляющиеся из воздуха, не добавляют игре очков – даже в трехлетней давности Oblivion такого безобразия не было. Правда, и мир там был все-таки со швами.

ГОТИКА 2.5

Гораздо глубже и печальнее проблемы игры несколько другого характера – Piranha Bytes страшно, панически боится перемен. Risen никогда не провозглашалась «возвращением к истокам» серии, но это именно оно. Здесь все как во второй «Готике», иногда даже слишком: одинаковые модели многих персонажей, топорная анимация вкупе с симуляцией жизни, застывшая на уровне 2003 года, которая заставляет нас часами смотреть, как одинокий NPC старательно подметает одно и то же место мостовой одними и теми же выверенными движениями. Кузнец будет вечно точить меч на станке, рабочие – таскать ящики с одного места на другое. Эта иллюзия уже не работает так хорошо, как шесть лет назад, чувствуется фальшь. С другой стороны, к Risen вполне применимо понятие игровой условности – слишком много здесь сконцентрировано на сюжете, на диалогах, на раскрытии истории. Хочется забыть про все неровности и недочеты, как когда-то, много лет назад, люди забывали о том, что в моделях мало полигонов, в текстурах – низкие разрешения, и просто верили в происходящее на экране. ■

Картой пользоваться не слишком удобно – более того, ее надо сперва найти (некоторые персонажи рисуют карты за отдельную плату).

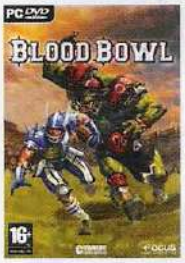
Лагерь бандитов в болотах. Если начать работать на Инквизицию, никто не захочет здесь иметь с тобой дело.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Chaos League

Автор: Дмитрий Карасев

- **ЖАНР:** Strategy/Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyanide Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bloodbowl-game.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



BLOOD BOWL

УДАР, УДАР, ЕЩЕ УДАР...

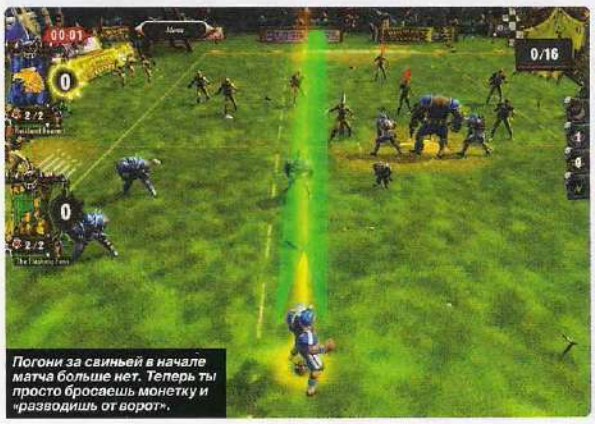
При подготовке этого материала было забито 450 голов и 12 нападающих, пострадало две дюжины фанатов, судьям было выдано взяток на общую сумму 1 миллион золотых монет. А все ради ответа на вопрос, соответствует ли нашим ожиданиям сделанная Cyanide игра. Точнее, сразу две игры – пошаговый режим смело можно было выпускать отдельно в качестве самостоятельного проекта.

ЛЮДИ ГИБНУТ ЗА ГОЛЫ

«О, спорт, ты – мир» – говорили классики. «Мир неприкрытого и циничного насилия» – кровожадно добавляют участники Blood Bowl. Впервые студия Cyanide познакомила нас с национальным видом спорта эльфов и гоблинов в 2004 году, выпустив в свет знаменитую Chaos League. Идея кровавой игры, представляющей собой нечто среднее между американским футболом и битвой на Куликовом поле, была позаимствована из настолки по вселенной Warhammer. Результат получился на редкость удачным. Создателям «Молота войны» из Games Workshop наверняка приходила мысль подать в суд за плагиат, но в итоге они придумали кое-что получше: предложили Cyanide сотрудничество. В этом и заключается главное изменение: если Chaos League была «как бы по вселенной Warhammer», то Blood Bowl переехала в фэнтезийный мир «Молота войны» вполне официально. Это позволило Cyanide задействовать патентованные расы вроде ящеров или крысюков-скавенов, активно поминать Карк-Варн с Нурглом и вообще радовать многочисленных поклонников Warhammer знакомыми названиями.

Что же до всего остального, то Cyanide явно решила следовать принципу «не сломано – не чини». Правила кровавого спорта не изменились – наша задача по-прежнему состоит в том, чтобы любой ценой занести как можно больше мячей в зачетную зону соперника. Разрешается применять сколько угодно грязных приемов: устраивать потасовки с игроками соперника, использовать магию, натравливать болельщиков на врага. Нельзя разве что добивать лежачего, но если очень хочется, то можно, потому что судья охотно берет взятки.

Напрямую мы горе-спортсменами не управляем, только отдаем команды, куда



Погони за свиньей в начале матча больше нет. Теперь ты просто бросаешь монетку и «разводишь от ворот».

О КОМПАНИИ

2000

Восемь выходцев из Ubisoft создают в Париже студию Cyanide. Первым проектом становится симулятор менеджера велосипедной команды – Pro Cycling Manager. Сериал пользуется большим спросом до сих пор.

2004

Cyanide удивляет мир «симулятором регби в мире фэнтези» – Chaos League. В следующем году выходит дополнение Sudden Death с тремя новыми расами.

2009

Выходит еще один «спортивно-фэнтезийный» проект от Cyanide – онлайновая игра Dungeon Party. Две команды героев соревнуются, кто быстрее вынесет сокровища из лабиринта.

Панорама боя в пошаговом режиме. До зеленых клеток боец добежит в любом случае, до тех, что с кубиком, – только в случае удачного броска костей.

бежать и кого бить. Само собой, характеристики персонажей заметно отличаются даже в рамках одной команды, что уж говорить о расах в целом. Именно этим и подкупала в свое время Chaos League: огромным разнообразием стратегий, каждая из которых может стать победной. Этим, а еще, конечно, фирменной пародией на мир профессионального спорта.

ГЕРОИ МЯЧА И МАГИИ

Тем же самым покоряет и Blood Bowl. Игра продолжает ехать на старом запасе топлива и не скрывает этого. Не будем спорить, в дороге она изрядно обросла деталями. Например, расширилась кампания – теперь движение к вершинам местного спортивного Олимпа сопровождается неким подобием сюжета. Появились герои-наемники, которых можно пригласить на один матч, что позволяет скорректировать стратегию под конкретного оппонента. Представители «классов» внутри команд теперь отличаются друг от друга куда значительнее, чем раньше, а это позволяет многим расам еще больше варьировать стратегию. Гномы по-прежнему обречены ходить по полю хирдом, но люди, ящеры или орки способны выставить несколько команд с разными стилями игры.

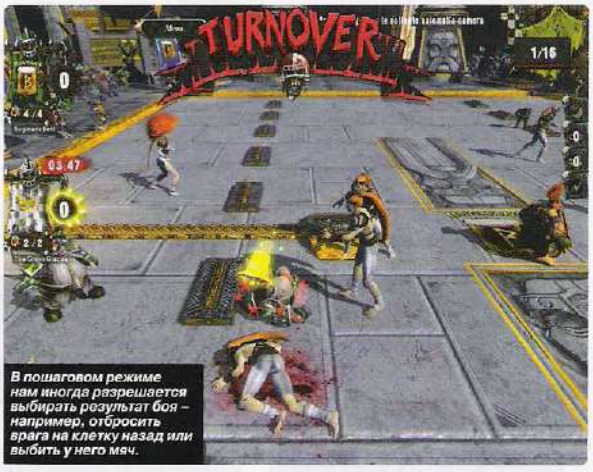
Система развития спортсменов стала более прозрачной и базируется на привычных уровнях (накопил опыт – вырос в уровне – можешь выбрать навык). Сами игроки, к слову, теперь не вечны. Они теряют здоровье по мере получения травм и зуботычин, отчего со временем вынуждены объявлять о прекращении карьеры. В долгосрочной перспективе это дает «силовикам» значительное преимущество перед «небоевыми» расами – состав они вынуждены обновлять куда реже.

Тяжеловесам в стандартном режиме вообще живется проще. Управлять ими легче, AI просто не знает, что делать, когда его игроков втаптывают в землю, а стандартные забеги по тылам ты научишься ликвидировать уже к третьему матчу. Тем более что дымовая завеса (излюбленное оружие всех небоевых рас), позволявшая укрыть маневры от глаз противника, канула в лету. На крайний случай поможет активная пауза. Останавливать игру вообще приходится каждые пять секунд. Если в Chaos League можно было с первого взгляда понять, где «тафгай», а где бегун, то в Blood Bowl картинка стала такой, что даже судью от полевых игроков отличить можно с очень большим трудом.

Что еще нового? Игроки теперь могут покупать экипировку, повышающую их атрибуты, хотя в магазине не развернешься: по три вида шлемов, наплечников и бутс, каждый чуть лучше предыдущего. На этом все. Если не считать пошаговый режим, конечно.

ГНОМЫ – ОЧЕНЬ МЕДЛИТЕЛЬНЫЕ СУЩЕСТВА. ПОКА НЕ УВИДЯТ БОЧОНОК С ПИВОМ.

ИЗ ПАМЯТКИ НАЧИНАЮЩЕМУ ТРЕНЕРУ



В пошаговом режиме нам иногда разрешается выбирать результат боя – например, отбросить врага на клетку назад или выбить у него мяч.

«Тафгай» скавенов в полном боевом облачении. Экипировка в основном помогает рукопашникам, бегунам от нее пользы значительно меньше.

Сейчас орки построятся свиньей и попытаются прорваться к зачетной зоне по флангу. Или по центру. Особыми тактическими изысками компьютер не балует.

СДЕЛАЛ ХОД САМ – ПОМОГИ ТОВАРИЩУ

Пошаговый режим – это, по сути, отдельная игра. Если говорить точнее, это виртуальная версия той самой настольной Blood Bowl, с которой все началось. Поле в этом режиме разбито на клетки, а соперники делают ходы по очереди. Передвинул всех персонажей, выполнил запланированные действия – передавай управление противнику. Впрочем, в целом ряде случаев можно лишиться инициативы досрочно. Допустим, если противник перехватит пас или боец проиграет схватку. Так что приходится планировать действия заранее.

В результате Blood Bowl превращается не то в какие-то продвинутые шахматы, не то в варгейм на спортивную тематику. В ре-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

Два непохожих друг на друга режима игры, интересный мультиплеер, новые расы, улучшенная графика, множество мелких дополнений.

Мало нового по сравнению с Chaos League, предсказуемое поведение AI, отсутствие подробного режима обучения. В каждом режиме есть проблемы с балансом.

ВМЕСТО РАЗВИТИЯ ИДЕЙ CHAOS LEAGUE МЫ ПОЛУЧИЛИ ВОЛЬНУЮ ВАРИАЦИЮ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ. ЗАТО ПО ЛИЦЕНЗИИ GAMES WORKSHOP.

7.5

ФАКТЫ:

8 рас выставляют команды для участия в Blood Bowl

11 игроков начинают матч

0.67 трупа за матч – средняя смертность среди участников

Группа поддержки как была бесполезной тратой денег, так и осталась.

альном времени ты обычно на глазок прикидывал шансы отдать успешный пас и мог только гадать, сумеет ли игрок убежать от вражеского защитника. В пошаговом режиме все расчеты происходят на твоих глазах, а траектория движения игрока окрашивается красным именно там, где тушке нападающего предстоит прийти в соприкосновение с кулаками противника. Тонкому расчету мешает лишь то, что во многих случаях исход действия зависит от броска кубика. В результате порой складываются поразительные ситуации, когда гоблин при удачном для себя раскладе отпихивает с дороги минотавра и продолжает бежать вперед. Вот что значит воля к победе…

А в целом пошаговый режим интересен хотя бы в силу своей новизны. Как сделать так, чтобы победная стратегия работала в новых условиях, – вот задача, над которой придется серьезно поломать голову. Жаль только, что и в этом режиме не обошлось без проблем с балансом. Бегуны берут реванш у силовых рас – дело в том, что количество схваток ограничено одной на раунд. В результате те же гномы лишаются возможности втоптать противника в грунт, а эльфы свободно разгуливают у них перед самым носом, не опасаясь за свое хрупкое здоровье.

В BLOOD BOWL ИГРАЮТ НАСТОЯЩИЕ МУЖЧИНЫ

Есть в Blood Bowl еще третий режим, не менее интересный, чем первые два, – это мультиплеер. Как бы ни старался компьютер, он действует по одним и тем же заученным схемам, а вот игра с живыми противниками всегда является источником свежих впечатлений. Chaos League в свое время быстро стала популярной киберспортивной дисциплиной, и трудно найти причину, по которой Blood Bowl не сможет повторить этот успех. Да, у Cyanide не получилось (или не возникло желания) развить идеи, на которых держится сериал, зато французы обновили саму игру. Теперь ты можешь смело снимать с гвоздя тренерский шлем, знакомиться с новым поколением спортсменов, изучать тактику незнакомых прежде крысюков и чертить тактические схемы для команды орков. Вперед, на ворота противника! ■

ДАВАЙТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ

Рукопашники

Орки

В мире Warhammer не слуги зла, а некий эквивалент викингов, главное ремесло которых – война.

Раньше: Самая популярная раса Chaos League, если верить статистике онлайновых поединков.

Теперь: Остались одной из самых интересных рас – при внушительных физических габаритах они не зациклены на мордобое подобно гномам.

Гномы

Маленькие злобные специалисты по шахтерскому делу, всевозможным машинам и пиву.

Раньше: Одна тактика – перебить всех врагов, а потом занести мяч в зачетную зону, поскальзываясь в лужах крови.

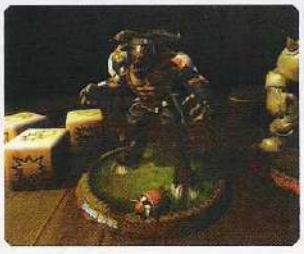
Теперь: В Blood Bowl ухитрились стать еще медлительнее и еще злее.

Хаос

Силы Хаоса состоят из монстров всех мастей и предавшихся злу людей.

Раньше: В Chaos League не было никого похожего на них.

Теперь: Неожиданные конкуренты гномов в борьбе за звание лучших рукопашников. Способны мутировать на ходу в зависимости от текущих задач.



Середняки

Люди

Самая распространенная раса в мире Warhammer, средняя по всем показателям.

Раньше: Мастера на все руки, способные подстроиться под любого противника.

Теперь: Такими и остались. Правда, больше не специализируются на работе с фанатами.

Ящеры

Слуги первых богов этого мира, до сих пор хранящие верность заветам Древних.

Раньше: В Chaos League им примерно соответствует команда нежити.

Теперь: Удивительная раса. Полкоманды носятся по полю как угорелые, другие полкоманды не торопясь отрывают врагам руки и ноги.

НЕЛЬЗЯ РАЗВЕ ЧТО ДОБИВАТЬ ЛЕЖАЧЕГО, НО ЕСЛИ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ, ТО МОЖНО, ПОТОМУ ЧТО СУДЬЯ ОХОТНО БЕРЕТ ВЗЯТКИ.

Легковесы

Скавены

Человекообразные крысы, продукт неудачных экспериментов приверженцев Хаоса.

Раньше: В Chaos League запросто отобрали бы у гоблинов звание самой хилой расы.

Теперь: Ставят рекорд по числу погибших игроков и по скорости передвижения по полю.

Зеленые эльфы

Живут в лесах, сторонятся чужаков и готовы снять скальп с каждого, кто не ценит слова «экология».

Раньше: Самая быстрая, ловкая и магически сильная раса Chaos League.

Теперь: Лишились превосходства в магии, сохранили физическую слабость. Зато их Энт официально самый сильный боец в игре.

Гоблины

Младшие братья орков, обычно исполняют для них роль подсобного персонала и тренировочных снарядов.

Раньше: Мальчики для битья, которыми, тем не менее, многие ухитрялись успешно играть.

Теперь: По-прежнему преуспевают лишь в добивании лежачих и прочем жульничестве. На чем и стоят.

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Вторая мировая», Combat Mission

«Над окопами во ржи». Так протекают практически все миссии – одни сидят в траншеях, вторые стараются их оттуда выбить.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Для танков по-прежнему нет преград: их не остановят ни лес, ни окопы. То немногое, что нельзя задавить, они спокойно объезжают.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ: КУРСКАЯ ДУГА

НАЗАД В ОКОПЫ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Battlefront.com
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.tow-game.com

Компания «1С» поражает талантами своих маркетологов. То они присвоят новой «Битве за Харьков» громкую приставку «Линия фронта», которая доселе принадлежала Close Combat, то ухитрятся в очередной раз продать «Вторую мировую» под новым названием (это при том, что название едва ли не главное нововведение в игре). Впрочем, «Битва за Харьков» в данном случае напоминает хороший фильм – прекрасно знаешь, что тебя ждет, но менее интересно от этого не становится.

КУРСК ПО ДУГЕ

С «Искусством войны» дело обстоит похожим образом. Сериал показал нам ливийские барханы в «Африке 1943» и стал одним из немногих варгеймов, уделивших внимание похождениям итальянских войск на Черном континенте. Но теперь «Искусство войны» возвращается к родным березкам. Тебе предстоит поучаствовать в сражениях на южном участке Курской дуги. «1С» дает возможность пройти целиком одно из главных сражений Великой Отечественной войны – от наступления нацистских войск до ответной операции советских войск, закончившейся разгромом сил Вермахта. Происходящее подается в двух кампаниях: за немцев (моторизованная дивизия «Великая Германия») и соответственно за наших (67-я гвардейская стрелковая дивизия). Что интересно, события в них развиваются параллельно – если в первой миссии за советские войска вы заняты обороной села Черкасского, то в начале кампании за нацистов вам поручают штурм того же села. Можно пожаловаться на то, что в «1С» решили сэкономить усилия, но особого смысла в этом нет: все равно с разных сторон миссии играются совершенно по-разному. А вот проходить их одну за другой весьма интересно.

ТАНКИ, ТАНКИ, ТАНКИ

Как и прежде, основной акцент сделан на военной технике. Ну или ты сам его волей-неволей делаешь – наверное, потому, что, как честно было отмечено на официальном форуме «Искусства войны», пехота в игре реализована не слишком удачно. Если во время африканских похождений техника доминировала всегда и везде, то теперь нередко встречаются миссии (особенно в случае с советскими войсками), когда боевые машины выдают крайне экономно.

В целом же изменения минимальны. Появилась, например, возможность пользоваться капонирами (окопами для танков и артиллерии). Солдаты, говорят, научились сдаваться в плен, хотя автору этой статьи ни разу не удалось запугать врага до такого состояния. Появилась возможность перед боем выбирать состав огневой/артиллерийской поддержки – как в одиночном режиме, так и в мультиплеере.

Старые проблемы никуда не делись – ни истеричное поведение пехотинцев, которые могут заблудиться в трех кустах или забыть открыть огонь по противнику, ни очень долгое время загрузки, ни привычные «тормоза» при появлении в кадре больших групп войск. Впрочем, все к подобным мелочам уже привыкли. Как ни крути, «Искусство войны» было и остается одной из лучших игр в своем классе, даже несмотря на технические огрехи. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Две новые кампании, набор мелких, но полезных изменений, а также все привычные достоинства «Искусства войны».

– Долгое время загрузки миссий, высокие требования к «железу», баги в поведении пехоты.

ПОКЛОННИКИ «ИСКУССТВА ВОЙНЫ» ПОЛУЧИЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В ЕЩЕ ОДНОМ ЗНАМЕНАТЕЛЬНОМ СРАЖЕНИИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.

7.5

О КОМПАНИИ

2008

В августе «1С» анонсирует линейку игр «Искусство войны» – «перезапуск» «Второй мировой», в которой должны быть учтены и исправлены все предыдущие недостатки.

2009

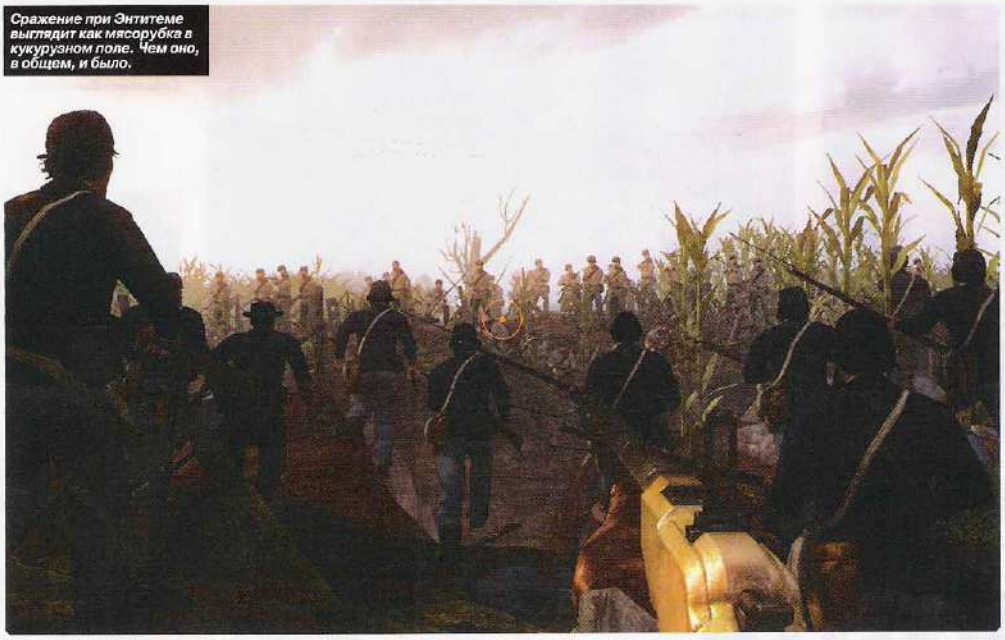
В апреле «1С» отправляет «Искусство войны: Африка 1943» на прилавки. Игра повторяет все достоинства «Второй мировой». К сожалению, недостатки тоже остаются на месте.

2009

В апреле выходит дополнение к «Искусству войны: Африка 1943» – «Итальянский вариант». За ним следует «Курская дуга».

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 768Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Call of Duty, Medal of Honor

Автор:
Петр Сальников



Сражение при Энтитеме выглядит как мясорубка в кукурузном поле. Чем оно, в общем, и было.

Этой пушке, конечно, не место в XIX веке, но пускай это волнует кого-нибудь другого. Например, индейцев.

DARKEST OF DAYS

ИСТОРИЯ ПОЗНАЛА СОСЛАГАТЕЛЬНОЕ НАКЛОНЕНИЕ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Phantom EFX
- **РАЗРАБОТЧИК:** 8monkey Labs
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** darkestofdays.com

Персонажи культовой киноленты «Назад в будущее» трижды вынуждены были совершить путешествие во времени: напортачив в прошлом, они меняли настоящее, причем чаще не в пользу себя и своих близких. Герою игры Darkest of Days Александру Моррису пришлось еще хуже: машина времени – его лучший друг, внесение правок в ход истории – работа.

Он один из тех, кого считают пропавшим без вести, погибшим в результате катастрофы или по вине злых обстоятельств. Для людей его эпохи он лишь воспоминание, поэтому лучшего агента для устранения ошибок прошлого не найти. Дружелюбный мужчина в футуристическом костюме спасает Морриса, вытаскивая его из перестрелки с индейцами за мгновение до того, как томагавк раскроит череп бледнолицего.

Специальная служба Kronotek занимается практическим изучением человеческой истории путем перемещений во времени, и руководству компании потребовалась помощь: главный профессор-исследователь пропал где-то в прошлом. К тому же ход истории кто-то начал корректировать – похоже, у Kronotek появились конкуренты, использующие новую технологию исключительно в собственных интересах. Исправить ошибки прошлого, чтобы в будущем всем жилось хорошо, – основная задача Александра Морриса и его наставника агента Декстера, и с этой миссией два бойца раз за разом прыгают в сферический портал, движимые необходимостью найти и защитить тех, чья смерть может перевернуть бытие вверх дном.

Эй, северяне! Привет вам из будущего!

О КОМПАНИИ

2005 В городке Сидар-Фоллс, штат Айова, образована независимая компания 8monkey Labs.

2006 Началась разработка движка Marmoset Engine.

2009 Принято решение использовать Marmoset Engine для создания шутера Darkest of Days.

WHOLE LOTTA NOTHING

Сейчас можно, конечно, рассказать о том, что Darkest of Days – это низкобюджетный шутер с графикой первой Call of Duty и примитивной игровой механикой, без модных видеоэффектов и возможности разрушать... хоть что-нибудь. А еще тут нет физики, к которой мы уже успели привыкнуть: как ни старайся, враг от разорвавшейся рядом с ним гранаты не улетает по правильной траектории. К тому же игра страдает «синдромом желоба»: подобно шарику, пущенному по прямому желобку без ответвлений и развилок, игрок беспрекословно следует железной воле сценариста. Речь даже не о линейном сюжете, а о банальных «невидимых стенах» – на открытых пространствах гейм-дизайнеры расставили непроходимые барьеры, поэтому пробежка по полям всегда заканчивается одним и тем же – лобовым столкновением с внезапным куском оргстекла. Как ни странно, присутствие таких очевидных глупостей игру не портит.

Вот таким вот образом и переписывается история.

Парни, выскочившие из телепорта, недовольны нашим поведением и сейчас будут нас наказывать.

ВРЕМЯ ЛЕЧИТ

Важно не это. Разработчикам удалось нащупать и показать очень тонкий момент. Известно, что темп жизни со временем ускоряется: скажем, еще сто лет назад для того, чтобы получить письмо от дальнего родственника-сибиряка, приходилось ждать неделями, а сегодня это вопрос двух щелчков мышью в браузере. Перемещаясь по эпохам в Darkest of Days, смену этого самого темпа ощущаешь очень ярко, особенно когда в руки дают что-нибудь из современного оружия – автоматический дробовик, например. В игре есть персонажи, специально помеченные голубой аурой; во время одного из первых брифингов объясняют, что убивать их нельзя, иначе ход истории может свернуть в неведомое русло и в будущем что-то изменится. Для нейтрализации этих персонажей рекомендуется либо стрелять по ногам, либо использовать специальные устройства, автоматически распознающие нужного противника и выводящие его из строя электрошоком. Тут есть своя тонкость: после убийства нескольких персонажей с голубой аурой время останавливается, окрашивая мир в серо-зеленые тона, и из внезапно появившихся сфер с предъявой за браконьерство выходят представители конкурирующей организации в крепкой силовой броне. Все происходящее замирает, предоставляя агентам выяснить отношения, а после смерти футуристических богатырей время возвращается к своему обычному ходу. В такие моменты игра ломается, как деревяшка о колено – резко, с треском и смаком, а потом – ррраз! – и Моррис опять барахтается в грязи окопов Первой мировой. Масштабы побоищ тут таковы, что пуля прилетела – и ага, поэтому все время следить за тем, кто попадется под горячую руку, сложно.

ПАЦИЕНТ ЖИВ

Большое полотно игры украшено мелкими радостями, искусным шитьем вплетенными в общую канву. Между уровнями доступны улучшения оружия, покупать которые можно на очки, заработанные на сохранении жизней некоторым врагам. Союзник по фамилии Петрович, которого надо спасти от смерти в лапах немецких оккупантов, пугается сферического телепорта и в панике скрывается в лесах, где его нужно искать в течение целой миссии. Русские солдаты разговаривают натурально по-русски и во время беседы с англоязычным агентом Декстером шлют его куда подальше, приняв за сумасшедшего. В середине игры Морриса из портала вытягивает лысый дяденька, который знает, как на самом деле обстоят дела, в итоге руководство Kronotek начинает нас в чем-то подозревать. Подобная неожиданная интрига – очень приятный сюрприз. Удивительно, но Darkest of Days больше всего похожа не на Call of Duty или Medal of Honor, а на прошлогоднюю ролевую игру Mount & Blade. Обе игры отличаются от остальных низкобюджетностью и устаревшими элементами геймплея, а также стойким запахом кустарности – сразу видно, что лепили на коленке, но со знанием дела. Воспринимать Darkest of Days как современный конкурентоспособный проект никак нельзя, это продукт не для массового пользователя. Но и вешать на нее ярлык второсортности было бы неправильно. С поставленными задачами она справляется, играть весело и интересно, так что если ты готов простить независимым разработчикам побочные эффекты их независимости – вперед в прошлое! ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

Динамичный игровой процесс, интересный сюжет, необычный подход к реализации шутерной механики.

Устаревшая графика, прямолинейные миссии: даже на открытой поляне путь игрока ограничен невидимыми стенами.

ОЧЕНЬ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ, НАГЛЯДНО ПОКАЗЫВАЮЩИЙ, ЧТО ЗАЛОГ СОЗДАНИЯ УВЛЕКАТЕЛЬНОГО ШУТЕРА – НЕ ТОЛСТЫЙ КОШЕЛЕК И НЕ РАСКРУЧЕННЫЙ БРЕНД.

7.5

РУССКИЕ СОЛДАТЫ РАЗГОВАРИВАЮТ ПО-РУССКИ И ОТКРОВЕННО ШЛЮТ АГЕНТА ДЕКСТЕРА К ЧЕРТЯМ, ПРИНЯВ ЗА СУМАСШЕДШЕГО.

ФАКТЫ: **4** исторических периода | **2** бравых путешественника во времени | **2** корпорации, вносящие своеобразные поправки в учебники истории

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, RAM 512Mb, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Up: The Video Game, Teenage Mutant Ninja Turtles: The Video Game

Автор:
Дмитрий Карасев

Хиро заморозил врагов ледяным дождем. Впрочем, скоро они оттают и ринутся в бой.

Поверженные враги превращаются обратно в животных. В которых, в свою очередь, может вселиться Хиро.

MINI NINJAS

НИНДЗЯ – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.minininjas.com

Датчане из Io Interactive, «родители» легендарного Хитмена и неугомонной парочки Кейна и Линча, решили сочинить детскую сказку. Получился симпатичный и весьма гуманный экшен, в котором наемные убийцы выглядят как очаровательные пупсы с большими головами, враги же не умирают, а превращаются в диких животных. Воистину от жестокости до жизнелюбия один шаг.

ОЗВЕРЕВШИЕ САМУРАИ

Если ты сядешь играть в Mini Ninjas, ничего не зная об этой игре, то до самых финальных титров будешь абсолютно уверен, что ее выход был приурочен к премьере очередного детского мультфильма. И очень удивишься, узнав, что ни к DreamWorks, ни к Pixar «мини-ниндзя» отношения не имеют. Впрочем, руководству обеих студий стоило бы всерьез задуматься о приобретении прав на экранизацию Mini Ninjas. Творение Io Interactive обладает тем поразительным очарованием, которое свойственно лучшим произведениям детской мультипликации. Достаточно познакомиться с главными героями, полюбоваться на акварельные пейзажи и взглянуть на то, как потешно суетятся темные самураи, спотыкаясь о собственные пики, – и ты сразу чувствуешь, как настроение самопроизвольно повышается, а на лице против воли появляется улыбка.

Рецепт приготовления данного блюда в общем-то прост. Берем стандартный сюжет про борьбу хороших ниндзя с плохими самураями, населяем выдуманный мир карикатурными персонажами, которые благодаря одному лишь внешнему виду превращают происходящее в пародию, добавляем несколько шуток про пагоды и сюрикены, а затем тщательно перемешиваем. В результате получаем историю о юном ниндзя по имени Хиро. Его еще младенцем подбросили к старому мастеру, который взялся научить мальчика премудростям древнего боевого искусства. Стоит ли говорить, что теперь паренек должен спасти мир? Ему предстоит одолеть повелителя ниндзя-плохишей, который с помощью темной магии превращает добродушных зверей в злых самураев.

В ЛЮБОМ МЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

По мере продвижения вперед Хиро будет встречать товарищей, которые до него выступили против злого сегуна, но потерпели неудачу. Таким образом к концу приключения команда по ликвидации колдуна будет насчитывать уже шесть человек. Правда, в бою может находиться только один из них, однако менять бойцов позволяется в любой момент.

Этим кадром мы хотели бы поставить точку в рассказе о неповторимом визуальном стиле Mini Ninjas.

О КОМПАНИИ

2000
IO Interactive выпускает свою первую игру про наемных убийц – Hitman: Codename 47 со знаменитым «сорок седьмым» в главной роли.

2007
Датчане решают отдохнуть от Хитмена и выпускают Kane & Lynch: Dead Men. На сей раз главных героев двое.

2009
IO Interactive анонсирует многообещающий проект: теперь героев уже шестеро, и в дополнение к боевым навыкам они владеют магией…

В этой мини-игре нам нужно поймать на крючок огромную рыбу, а потом удержаться на плаву, пока она будет таскать нас по всему пруду.

Закружив врагов в ритме танца, можно пробежать мимо, пока они не опомнились.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

Уникальный стиль, отличный юмор, приятная глазу картинка, достойное звуковое сопровождение, харизматичные герои, возможность превращаться в различных животных.

Однообразный игровой процесс, слабые противники, небольшое количество встроенных мини-игр, общая бесполезность дополнительных персонажей.

ИГРА-МУЛЬТФИЛЬМ: ОТЛИЧНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ИСТОЧНИК ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ.

7.0

Ниндзя, даром что выглядят как нечто среднее между человеком и покемоном, по количеству талантов не уступают героям какой-нибудь Devil May Cry: лихо бегают по стенам, атакуют врага молниеносными комбинациями и даже ухитряются расти в уровнях, повышая запас жизни и магической энергии. Каждый готов блеснуть индивидуальным мастерством. Толстяк Футо медлителен, но его вес – страшная сила. Это сразу же осознаешь, когда он сворачивается в клубок и катится с горки, расплющивая противников. Юная Судзуме владеет флейтой, способной зачаровать врагов, Сюн метко стреляет из лука, да и остальные не отстают.

Впрочем, главная звезда шоу – это, безусловно, Хиро, который на правах главного героя получил добрую половину талантов. Он один может пользоваться магией, низвергая на головы врагов ледяной дождь и забрасывая их огненными шарами. Именно он обладает самой сокрушительной атакой: остановив на короткий промежуток время, ты должен «пометить» прицелом максимальное число врагов, после чего Хиро вихрем проносится по рядам противника, поражая указанных недругов.

Но главное – Хиро может вселиться в одно из находящихся поблизости животных. Можно стать медведем, способным с разбегу разбросать группу самураев, могучей и толстокожей пандой, быстрой лисой и даже... курицей. И не надо смеяться – у несушки тоже есть свои сильные стороны. Неопасное на взгляд стражника животное способно незаметно пробраться мимо врагов, что позволит избежать драки. В общем, вот тебе и свобода выбора, и тактические хитрости. При этом назвать Mini Ninjas сложной язык не повернется – меньше всего она стремится поставить тебя в затруднительное положение.

МОЖНО ВСЕЛИТЬСЯ ДАЖЕ... В КУРИЦУ. И НЕ НАДО СМЕЯТЬСЯ – У ТАКОЙ ФОРМЫ ТОЖЕ ЕСТЬ СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ.

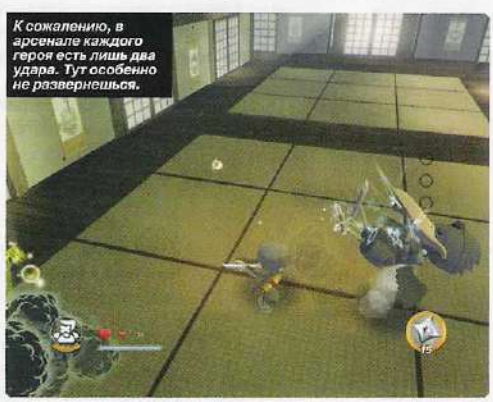
ДЛЯ ДЕТЕЙ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА

Иногда эта простота оборачивается против Mini Ninjas. При желании ты можешь проскочить весь путь от деревни ниндзя до замка самурая-колдуна за один вечер. А может статься, что Mini Ninjas надоест тебе где-нибудь посередине: уж очень однообразным оказывается путешествие Хиро. Выбежал на поляну, раскидал врагов, сорвал под камушком цветок лотоса – и бегом на следующую полянку. Очень редко происходящее разнообразят мини-игры – например, рыбная ловля или скоростной спуск с горы верхом на тарелке из-под риса (она же – деревянный шлем).

Словно желая еще больше испортить ситуацию, Io Interactive сделала и без того однообразные поединки очень затянутыми. Например, чтобы атаковать самурая с пикой, занявшего защитную позицию, нужно сначала поразить его сюрикеном. Каждого. Лично. А они на мосту окопались в количестве десяти штук. И такого специфического обращения требуют почти все недруги.

Какое-то разнообразие в происходящее вносят разве что боссы. Любой из поединков становится своеобразной головоломкой: сначала нужно найти способ одолеть противника и только потом кидаться в бой. Например, в борьбе с гигантским самураем нужно увернуться от удара так, чтобы огромный меч противника воткнулся в колонну, а потом взбежать по нему и дать супостату в мор... Прости, ударить по лицу. Разнообразие вносят и новые герои, хотя, поиграв минут пять с тем или иным персонажем, ты все равно вернешься к Хиро – он в любой ситуации оказывается эффективнее своих товарищей. Конечно, раздавая похвалу Mini Ninjas, мы делаем это со скидкой на то, что перед нами детская игра. Io Interactive никогда и не отрицала, что Mini Ninjas рассчитана в первую очередь на детей. Да и мы вовсе не утверждаем, что видимая простота указывает на никудышность игры. У Mini Ninjas есть свой своеобразный стиль и своя изюминка, которой не хватает многим другим проектам. Просто имей в виду, чего от игры ждать можно, а чего ожидать не стоит. Она как мультфильмы от тех же DreamWorks или Pixar: отлично подходит для того, чтобы улучшить ваше настроение. ■

Внутри каждого кровожадного самурая живет зайчик. Или белочка. В крайнем случае лисичка.


К сожалению, в арсенале каждого героя есть лишь два удара. Тут особенно не развернешься.

ФАКТЫ: **1** избранный, который призван спасти мир | **5** соратников, готовых ему в этом помочь | **10** видов животных, в которых можно превратиться

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Battlefield 2142, Tribes: Vengeance

Автор: Дмитрий Рубанов

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 7.5

+ Правильные масштабы – карты не большие, но и не маленькие; архиполезные боевые доспехи.

– Скучная одиночная кампания; нет оригинальных режимов для многопользовательской игры; бездарное использование движка Unreal 3; тема танков не раскрыта.

ВЯЛАЯ, НО НЕ БЕЗНАДЕЖНАЯ ПОПЫТКА ПРОПИХНУТЬ В ШИРОКИЕ МАССЫ ОНЛАЙН-ИГРОКОВ БОЕВИЧОК ПРО ХМУРЫХ МУЖЧИН В РЕАКТИВНЫХ СКАФАНДРАХ.

6.0

SECTION 8

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: SouthPeak Games
РАЗРАБОТЧИК: TimeGate Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.joinsection8.com

Десять из одиннадцати лет своего существования студия TimeGate посвятила прилежному окучиванию стратегического сериала Kohan и неторопливому клонированию дурацких дополнений для первой части F.E.A.R. Вечно такое размеренное существование продолжаться не могло, и разработчикам таки пришлось взять курс на новые горизонты. Недавний релиз Section 8 – первая и не слишком успешная попытка техасской компании прижать к ногтю жанр многопользовательских шутеров.

Начальный ролик порождает многочисленные (правда, как выясняется чуть позже, абсолютно ошибочные) ассоциации с легендарной Halo. Да, по округе действительно бегают и прыгают рослые мужчины в стильных скафандрах. Да, визуальный ряд вызывает назойливое дежавю. И все-таки механика Section 8 в корне отличается от механики одной из самых важных игр XXI века, примерно как iPod от балалайки. В проекте студии TimeGate нет инопланетян и постановочных скриптовых спектаклей; даже эпических зарисовок и тех от силы штуки полторы. Section 8 скорее напоминает очередной запоздалый ремейк не то Tribes, не то Battlefield 2142 с крошечной одиночной кампанией для новичков и обширным сетевым режимом для всех остальных.

О КОМПАНИИ

1998 TIMEGATE – В техасском городке с забавным названием Сахарная страна (Sugar Land) основана TimeGate Studios.

2001 – Студия выпускает свою первую игру – довольно удачную стратегию Kohan: Immortal Sovereigns.

2008 – Дополнение к F.E.A.R. под названием Perseus Mandate за авторством TimeGate получает от «РС ИГР» заслуженные 6.5 балла.

ЛЕГКАЯ РАЗМИНКА

Трудно поверить, но за графику Section 8 отвечает движок Unreal 3. TimeGate каким-то немыслимым образом умудрилась состарить картинку сразу на несколько лет. Дело то ли в отвратительных текстурах и унылых спецэффектах, то ли в невнятном дизайне карт и скучной цветовой гамме. Синглу состоит из нескольких коротких миссий, наспех слепленных из многопользовательских карт и следующих друг за другом в порядке строгой очередности. Кампания, как это часто бывает в сетевых игрушках, не обременена внятной предысторией и проработанными персонажами. Игроку предстоит вжиться в роль Алекса Корда, бойца восьмого пехотного подразделения армии США, опять воюющей с плохими парнями. Нехитрый сюжет лениво перекатывается с боку на бок короткими роликами перед миссиями и бессмысленной радиоболтовней с командованием, но вряд ли до них кому-то будет какое-то дело. Более всего одиночный режим напоминает сильно затянутую экскурсию по основным игровым аспектам.

Если за свою жизнь ты прошел хотя бы десяток шутеров, долго привыкать к Section 8 тебе не придется – ничего сверхъестественного тут нет. В одни руки выдается два вида оружия плюс гранаты и специнвентарь вроде ремкомплекта или взрывчатки. Посередине экрана по-консольному огромный прицел. Компактная мини-карта показывает врагов, союзников и ключевые объекты. Словом, перед нами типичная стрелялка в типичных фантастических декорациях. Погибнуть, кстати говоря, по сути нельзя. Убитый персонаж за считаные секунды снова десантируется с летающей посудины на передовую на манер Medal of Honor: Airborne. Верх мастерства десантника – приплющить армированной задницей ничего не подозревающий танк.

КОСМИЧЕСКИЕ ПРЫГУНЫ

Игра выделяется из стройных рядов себе подобных парочкой занятных особенностей, доступных солдатне будущего благодаря суперкостюмам. Во-первых, встроенный в броню джетпак феерично рвет шаблоны и позволяет любому пехотинцу ловко перепрыгивать через высокие препятствия. Полноценно полетать, впрочем, не получится – время действия девайса ограничено несколькими секундами. Во-вторых, специальный режим бега легко и

Боты-напарники действуют на удивление разумно и без лишней инициативы.

Красивый и детальный индикатор здоровья в верхнем левом углу совершенно бесполезен и нужен, кажется, только для симметрии.

Техника представляет опасность только при тесном контакте.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕЖИМ БЕГА ЛЕГКО И НЕПРИНУЖДЕННО РАЗГОНЯЕТ ВОИНА В СКАФАНДРЕ ДО КРЕЙСЕРСКОЙ СКОРОСТИ СТАРЕНЬКИХ «ЖИГУЛЕЙ».

непринужденно разгоняет воина в скафандре до крейсерской скорости стареньких «Жигулей», что элегантно решает проблему перемещений на большие расстояния. Остальные способности определяются принадлежностью к тому или иному классу. А теперь плохая новость: все перечисленные чудеса инженерной мысли доступны в том числе и врагу. Так что не стоит удивляться ракете, прилетевшей откуда-то сверху. Кстати о перемещениях. За некоторое количество валюты, которую игрок получает за боевые успехи, командование с удовольствием сбросит с орбиты танк или боевого меха. К сожалению, толку от тяжеленных махин мало – слишком уж они медлительны, неповоротливы и уязвимы. Гораздо разумнее за эти же деньги поставить прямо перед носом врага несколько турелей.

ШЕСТЕРО СМЕЛЫХ

Мультиплеер с 18 картами и огромным количеством настроек мог бы стать неоспоримым козырем Section 8, если бы не парочка «но». Разработчиков фактически хватило всего на один режим, да и тот главным образом сводится к суетливой беготне за очками и контрольными точками в духе упомянутой Battlefield. Иногда просят защищать какой-нибудь важный объект, еще реже – конвоировать грузовики. До кучи в сражениях напрочь отсутствует динамика.

Перед началом уровня (как и в любой момент прохождения) разработчики позволяют выбрать один из шести доступных классов. Разрываться придется между артиллеристом, защитником, штурмовиком, инженером, разведчиком и шпионом. У каждого есть уникальный набор оружия, снаряжения и специальных способностей. Кроме того, серьезно разнятся характеристики. Шпион, к примеру, передвигается быстрее всех, защитник обклеен самой прочной броней, а маньяк-артиллерист умеет закладывать взрывчатку. На сладкое для любителей персонализации всего и вся в дебрях интерфейса заготовлен детальный редактор экипировки. Самое поразительное, что, как ни старайся, смастерить универсального солдата не получится. TimeGate отполировала баланс до кристального блеска. Просторные, но не слишком большие карты вмещают до 32 человек. При таком количестве народу и возможности прыгать на несколько десятков метров в высоту любой раунд превращается в цирковое шоу. В не слишком увлекательное, быстро надоедающее, но по крайней мере веселое шоу. ■

Типичный игровой пейзаж: минимум объектов – максимум оттенков серого.

ФАКТЫ: **32** игрока в онлайне | **18** мультиплеерных карт | **4** десантника влезают в танк | **1** скучная сюжетная кампания

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Close Combat, Combat Mission, «Вторая мировая»

Автор:
Дмитрий Карасев

Поврежденный танк можно по окончании боя отремонтировать и вернуть в строй. Причем никто не мешает прикарманить вражескую технику, оставленную отступившим противником.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Тяжелая жизнь у пехоты, даже если она сидит в окопе.

ЛИНИЯ ФРОНТА. БИТВА ЗА ХАРЬКОВ

ОНИ СРАЖАЛИСЬ ЗА РОДИНУ

ЖАНР: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: 1C/Snowball Studios
РАЗРАБОТЧИК: Graviteam
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.snowball.ru/1943

Холодная весна 1943 года. Очередное наступление под Харьковом – на этот раз предпринятое немецкими войсками. Угрюмые леса, разбитые взрывами проселочные дороги, тоники линии окопов, хриплый рев мотора «тридцатьчетверки»... Студия Graviteam приглашает в очередной раз перечитать знакомые страницы Великой Отечественной войны. Впрочем, разработчики сдержали свое обещание и позаботились о том, чтобы «Битва за Харьков» не стала простым повторением пройденного.

Зимние пейзажи уж очень однообразны. Трудно, конечно, требовать от Харьковской области альпийских ущелий, но все равно...

ОСОБЕННОСТИ БОЕВ В СРЕДНЕЙ ПОЛОСЕ

Еще пара игр, похожих на «Линию фронта», и можно смело объявлять о том, что вслед за «русским квестом» у нас появился еще один национальный жанр: «русский варгейм». Со своей спецификой, традициями и правилами. Когда начинаешь говорить о новом творении Graviteam, так и хочется сравнить его со «Второй мировой» (и еще немного с Panzer General, но об этом ниже), после чего подвести итог – «типичный отечественный варгейм». Даже типовые признаки при желании можно легко перечислить: события Второй мировой в основе, максимальное внимание к исторический достоверности, повышенные требования к процессору и к мозгам в голове.

Достаточно сыграть одно сражение, чтобы убедиться, что в целом «Битва за Харьков» выполнена по всем стандартам жанра. Здесь можно вызывать поддержку с воздуха, здесь необходимо постоянно проводить разведку и учитывать множество параметров для каждого юнита, причем «уровень опыта» и «моральное состояние» являются самыми простыми из них. А если ты не будешь делать всего этого, то обязательно останешься без армии. В общем, все как положено. И все же эта типичность ничуть не мешает «Битве за Харьков» иметь и некоторую индивидуальность. У игры достаточно оригинальных черт, которые никак не позволяют назвать ее вторичной. Например, весьма скромные масштабы – все шесть кампаний (четыре за СССР и две за немцев) вписаны в короткий двухнедельный отрезок мартовского наступления нацистов. Зато выбранный себе кусок рассматривают с максимальной дотошностью. Если верить Graviteam, в «Битве за Харьков» даже противники стараются действовать в соответствии с реально существовавшими планами.

О КОМПАНИИ

2005

Выходит первый полноценный проект от Graviteam – «Т-72: Балканы в огне». До этого харьковская студия отметилась несколькими мини-играми и программой для ландшафтного дизайна.

2008

Вслед за «Т-72: Балканы в огне» выходит второй танковый симулятор от Graviteam, «Стальная ярость: Харьков 1942». Это, кроме шуток, одна из лучших игр в жанре.

2008

В июне Graviteam анонсировала дополнение к «Харькову 1942» – «Стальная ярость: Операция "Блау"». Игра должна была выйти еще прошлой осенью, однако задержалась в разработке и не опубликована до сих пор.

Тебе расскажут о том, как поступали на твоем месте настоящие командиры, а вот следовать этим советам или нет, решаешь уже ты. В конце концов, мы всегда любили ту же «Вторую мировую» за возможность самостоятельно придумать что-нибудь эдакое и за счет этого выиграть битву. В «Линии фронта» выдумывать легко хотя бы благодаря все тем же скромным масштабам. Несколько десятков пехотинцев, пятерка танков и пара орудий – по меркам «Битвы за Харьков» это очень и очень приличные силы. Что ж, как говорится, чем меньше танков, тем больше чистого воздуха. Фланговый обход в «Битве за Харьков» – вещь совершенно обыденная. Только не забывай, что противник тоже всегда готов устроить танковое сафари по твоим тылам – AI показывает очень приличный уровень.

ОПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Само сражение ведется до тех пор, пока одна из сторон не будет разбита или не признает себя побежденной (или оба полководца не согласятся на ничью). Впрочем, на самом деле важна не победа, а количество выживших участников. Иногда лучше признать себя проигравшим, чем выиграть ценой больших потерь... Тут самое время подробнее рассказать о главной «необычности» «Битвы за Харьков». Дело в том, что сражения – это лишь одна сторона игры. Вторая половина – так называемый оперативный режим. Миссии как таковые в «Линии фронта» отсутствуют: когда выбираешь ту или иную кампанию, перед тобой оказывается разбитая на клетки карта, чем-то напоминающая об упомянутом выше Panzer General. Вот речка, вот лес, вот населенный пункт, а вот твои подразделения, обозначенные значками. Где-то с другой стороны – войска противника. Дальше все просто – двигаем свои подразделения, потом ход делает противник, и так до тех пор, пока два подразделения из разных армий не окажутся на соседних клетках. После этого можно трубить сигнал атаки и телепортироваться на поле боя. По истечении оговоренного числа ходов объявляется финал и подводится итог – либо наступавшим удалось выполнить стратегическую задачу, либо обороняющиеся отразили нападение.

Сначала ты так рвешься в бой, что на «оперативную» карту почти не обращаешь внимания. И лишь со временем понимаешь, что от твоих действий в этом режиме победа зависит даже больше, чем от действий непосредственно на поле боя. Слишком много здесь факторов, способных повлиять на исход битвы. Где будет проходить сражение? Отличная идея – навязать фашистским танкам бой где-нибудь в лесу или на переправе. Когда будет проходить сражение? Бой под покровом ночи, когда видимость равна нулю, существенно отличается от дневного наступления. Наконец, кто будет участвовать в сражении? На поле боя оказываются не только два вступивших в конфронтацию подразделения, но и все отряды, находящиеся на соседних участках, поэтому вопрос численного превосходства стоит очень остро. Оперативный режим кажется отличной альтернативой привычным миссиям – хотя бы в силу своей новизны. И если раньше мы вынуждены были играть по заранее установленным правилам («возьмите три танка, форсируйте речку, отбейте сарай»), то теперь ты сам решаешь, на каких условиях давать сражение.

Чего «Битве за Харьков» не хватает для полного совершенства, так это, что называется, реиграбельности. Мультиплеера нет (по крайней мере пока). Карты в оперативном режиме слишком маленькие, чтобы на них можно было каждый раз изобретать разнообразные тактические комбинации. Противостояние вообще обычно сосредоточивается на нескольких ключевых клетках, а три битвы подряд в одинаковых условиях – это довольно утомительно. Отчасти исправляет ситуацию редактор, позволяющий сгенерировать любую ситуацию, но и панацеей он не является ... Еще «Битве за Харьков» не хватает технической завершенности. Не зря первый патч появился практически на следующий день после того, как стала продаваться игра. Наличие ошибок в финальной версии – это ведь тоже характерная черта русского варгейма. Впрочем, «Линия фронта» все равно стоит того, чтобы с ней познакомиться хотя бы ради того, чтобы изучить любопытный оперативный режим. А там, глядишь, втянешься и незаметно для себя пройдешь все до конца, а потом еще долго будешь вспоминать, как ловко накрыл фашистов при переправе у деревни Тарановка. ■

Тот самый оперативный режим. Четверть игры вы проведете, задумчиво глядя, как одни значки теснят другие.

ВАЖНА НЕ ПОБЕДА, А КОЛИЧЕСТВО ВЫЖИВШИХ УЧАСТНИКОВ. ИНОГДА ЛУЧШЕ ПРИЗНАТЬ СЕБЯ ПРОИГРАВШИМ, ЧЕМ ВЫИГРАТЬ ЦЕНОЙ БОЛЬШИХ ПОТЕРЬ.

Не то чтобы интерфейс в «Битве за Харьков» был неудобен... Просто здесь столько функций, что с непривычки глаза разбегаются.

Процесс расстановки войск. Цвет квадратов несет определенный смысл – например, зеленые хорошо подходят для засады.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Интересная задумка с делением на оперативный и тактический режимы, историческая достоверность, наличие редактора миссий, умные противники, внимание к деталям.

Порой сражения похожи друг на друга. Игра требуется лечение патчами, отсутствует многопользовательский режим.

КРЕПКИЙ ВАРГЕЙМ НА ТЕМУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ С ОРИГИНАЛЬНОЙ ИДЕЕЙ В ОСНОВЕ. ПОКЛОННИКИ ЖАНРА ОСТАНУТСЯ ДОВОЛЬНЫ.

7.5

ФАКТЫ:

6 кампаний: четыре для Красной армии, две для Вермахта

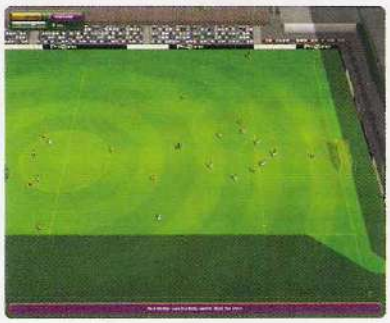
250 солдат могут одновременно находиться на поле боя

40 единиц техники составят компанию солдатам

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Championship Manager 2008, Football Manager 2009

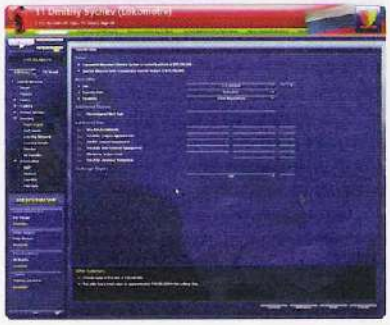
Автор:
Степан Рвач

Задумка хорошая, но сработает ли она во время матча?



Вратарь сумел отбить мяч носком бутсы.

За 10.5 миллиона долларов «Локомотив» готов уступить Дмитрия Сычева «Спартаку». В реальной жизни за него бы заломили цену в два раза выше.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

ТРЕТИЙ – НЕ ЛИШНИЙ

ЖАНР: Sports/Management
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Beautiful Game Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.championship-manager.co.uk

В течение десяти лет на рынке футбольных менеджеров господствовала одна игра – Championship Manager. Если кто-то и бросал вызов британской компании Sports Interactive, он неизменно терпел поражение. Так было до 2002 года, пока на свет не появилась Total Club Manager (с 2005 года название сериала поменялось на FIFA Manager). Творение немецкого отделения Electronic Arts сумело потеснить лидера.

После установки обновления из «Спартака» уйдут Клементе Родригес, Радослав Ковач, Владимир Быстров и Егор Лугачев. Зачем ослаблять команду?

Я ТЕБЯ ПОРОДИЛ, Я ТЕБЯ И УБЬЮ

После 12 лет плодотворного сотрудничества с издательством Eidos компания Sports Interactive перебралась под крыло SEGA и вскоре запустила новый сериал – Football Manager. В жанре сформировался триумвират. При этом Championship Manager в тройке смотрелась слабее всех. Вместо того чтобы воспользоваться имевшимся отрывом и резво рвануть вперед, Beautiful Game Studios побежала ленивой трусцой, прихрамывая на обе ноги.

После череды сокрушительных провалов казалось, что прославленный сериал будет все глубже и глубже скатываться под откос. А когда был отменен выход Championship Manager 2009, в голову забралась крамольная мысль: «Неужели сериалу конец?» А вот и нет! Разработчики затеяли глобальную перестройку и попросту не успели к назначенному сроку. Все то, что было запланировано в прошлом году, удалось реализовать только в этом.

ПОСПЕШИШЬ – ЛЮДЕЙ НАСМЕШИШЬ

В базе данных Championship Manager 2010 полно неточностей. Виной тому Eidos. Издательство настояло на том, чтобы новая серия вышла не в начале ноября (как обычно), а в сентябре, до того как в продаже появятся игры-конкуренты. Из-за этого учтены далеко не все трансферы. Так, за мадридский «Реал» выступают Кака, Криштиану Роналду, Рауль Альбиоль и Карим Бензема, но в составе не удалось найти перешедших из «Ливерпуля» испанцев Альваро Арбелоа и Хаби Алонсо. Аргентинца Карлоса Тевеса нет ни в старом клубе «Манчестер Юнайтед», ни в новом – «Манчестер Сити», а поигравший в России талантливый бразилец Жо все еще не ушел в «Эвертон».

Почти сразу же после релиза было опубликовано обновление. Майкл Оуэн оказывается в «Манчестер Юнайтед», Дмитрий Чигринский в «Барселоне», а спартаковцы Радослав Ковач и Владимир Быстров – в «Вест Хэм Юнайтед» и питерском «Зените» соответственно. Всего в игре происходит больше тысячи трансферов. Но и тут не обошлось без ошибок. Разработчики прозевали переходы, состоявшиеся после первого сентября. Так, Дэнни Уэббер и Гильермо Франко остались в своих прежних клубах.

Несмотря на оплошности, авторы честно заслужили свой зачет. Нынешняя статистическая база данных не сравнится с предыдущей. В Championship Manager 2008 за нашу сборную выступали Евге-

Команда проигрывает один мяч, но при этом почти по всем статистическим параметрам превосходит своего соперника. Такие парадоксы в футболе бывают часто.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Трехмерный режим трансляции матчей; база данных по футболистам стала намного реалистичнее; много новых опций в меню управления тактикой команды.

Довольно слабый по современным меркам графический движок; громоздкий интерфейс; отсутствие музыкального сопровождения; в базе данных нет фотографий футболистов.

СЕРИАЛ CHAMPIONSHIP MANAGER ПОСТЕПЕННО ВОЗВРАЩАЕТ СЕБЕ, КАЗАЛОСЬ БЫ, НАВСЕГДА УТЕРЯННОЕ ДОБРОЕ ИМЯ.

7.0

ний Корнюхин, Вячеслав Даев, Геннадий Нижегородов и Алексей Попов. Некоторые к тому времени закончили с профессиональным футболом. Мы уж не говорим про вагон и маленькую тележку грубых ошибок в составах отечественных клубов. Сейчас если и есть неточности, то незначительные. Например, неправильно указана вместимость стадиона, трансферная цена или какой-то игрок не переведен из дублирующего состава в основной.

ШТРАФНЫЕ И УГЛОВЫЕ НА ЗАКАЗ

Сотрудники Beautiful Game Studios проделали огромную работу. На перечисление через запятую всех нововведений уйдет очень много места, так что остановимся на самых значительных. В меню управления тактикой команды можно придумать собственную схему розыгрыша стандартных положений. Вот этот штрафной мы исполним так, а угловой пододдим так – признаться, чертовски удобная штука. Усовершенствованная система скаутинга позволяет следить за карьерой талантливых игроков по всему миру. Прибывших в команду новичков не обязательно просматривать в официальных поединках, вполне хватит и двухсторонних матчей, в ходе которых станет понятно, насколько хорошо они вписываются в ту или иную тактическую схему.

ТЕАТР ЛИЛИПУТОВ НА ВЫЕЗДЕ

Самое главное изменение – новый графический движок. Теперь по зеленому газону бегают не разукрашенные в цвета соперничающих команд маленькие кегли, а вполне себе правдоподобные трехмерные модельки футболистов. Вылепленные из полигонов человечки перемещаются по полю, отдают друг другу передачи, подают штрафные и угловые, бьют по воротам с различных дистанций... В общем, разыгрывают спектакль под названием «игра в футбол». Вроде бы все выглядит реалистично, но без улыбки смотреть на это действо не получается – гастроли театра веселых лилипутов-атлетов теперь и на мониторе твоего компьютера! Кстати, примерно так же устроена трансляция в Football Manager 2009. Другое дело – красочные 3D-матчи в FIFA Manager 09, где можно выбрать один из нескольких доступных вариантов расположения камеры. В любом случае разработчиков стоит похвалить хотя бы за то, что они не сидят на месте, а стараются придумать что-нибудь новенькое. Пусть сейчас вышло неказисто. Глядишь, получится в следующий раз.

НАЧАЛО ВОЗРОЖДЕНИЯ?

Сериал сделал огромный шаг вперед, но, увы, этого недостаточно для того, чтобы догнать далеко ушедших вперед лидеров. Несмотря на огромное количество улучшений, статистическая база Championship Manager 2010 не сравнится с Football Manager 2009. По части графики игра значительно уступает FIFA Manager 09. А ведь еще неизвестно, какие сюрпризы нас ждут в готовящихся к выходу играх-конкурентах. Впрочем, некоторые поражения бывают ценнее побед. Кажется, после четырех лет топтания на месте Beautiful Game Studios наконец-то нащупала верное направление движения. Теперь необходимо постепенно сокращать отставание. ■

О КОМПАНИИ

1992 — В Лондоне открылась Beautiful Game Studios.

2003 — Осенью компанию приобретает Eidos. По замыслу издательства, разработчики должны были заменить ушедших к SEGA сотрудников Sports Interactive.

2005 — В марте выходит Championship Manager 5. Игра получила довольно скромные оценки в прессе. Не смогли добиться успеха и последующие эпизоды сериала.

2009 — В апреле Square Enix покупает Eidos, а вместе с ней и Beautiful Game Studios.

ФАКТЫ: **30** стран со своими чемпионатами | **81** футбольный дивизион | **500** анимаций движений игроков на поле

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 512Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: World of Warcraft, Lineage 2

Автор:
Денис Кублицкий

Поляна номер 5632453. Как всегда, с монстрами.

PvP-матч в самом разгаре. Чтобы не спутать своих с чужими, на спине у каждого игрока флаг с цветом его команды.

В Runes of Magic достаточно эмоций персонажей, но анимация такая, что плакать хочется.

RUNES OF MAGIC

МЕЖДУ ВОСТОКОМ И ЗАПАДОМ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Frogster Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GFI
- **РАЗРАБОТЧИК:** Runewaker Entertainment/ Frogster Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rm-online.ru

С первого взгляда на Runes of Magic становится понятно, чем вдохновлялись ее создатели – дух WoW витает над нарочито простыми моделями персонажей, парит у восклицательных знаков над головами NPC и медленно снижается, описывая круги над стартовой локацией. Пытаясь рассматривать RoM как отдельный продукт, то и дело спотыкаешься о знакомые элементы дизайна, мигом развеивающие иллюзию чего-то нового.

Начиная с создания персонажа, тебя не покидает ощущение дежавю. При запуске были доступны только люди с непропорционально длинными ногами и шесть классов персонажей, в добавленном уже через пару недель после релиза дополнении появились эльфы и еще два класса. Удивительно «олдскульный» туториал знакомит с азами игры, предлагая убить пять вот этих монстров и десяток тех: видимо, замечательные начальные локации LotRO, конановский Тортаж и процесс создания рыцаря смерти из той же WoW прошли мимо разработчиков Runes of Magic. С квестами все так же предсказуемо: в первой же деревне (зона для новых персонажей тут одна) тебя заваливают просьбами извести популяцию волков, кабанов и ходячих грибов, попутно объясняя, как собирать древесину, металл и травы. В игре три добывающих профессии и несколько производственных – выучить можно все, однако прокачка займет немало времени, а специализироваться можно только в одном ремесле. Сам же процесс крафта не особо отличается от того, что мы видели в других MMO, – в общем, оно и к лучшему.

Для сбора ресурсов инструменты в инвентаре персонажа не нужны – кирка и топор возникают из ниоткуда.

ТАКАЯ, КАК ВСЕ

Учитывая, что WoW вышла пять лет назад, можно было бы ожидать от Runes of Magic лучшей графики, но нет: локации смотрятся куда беднее (исключение составляет лишь вода) и не балуют деталями, монстры беспорядочно бродят по полянам, как в восточных MMO, а персонажи, хотя и обладают большим числом полигонов, скверно анимированы и иногда частично проваливаются в ландшафт. Единственное, что в RoM действительно удалось, – это музыка, чего не скажешь о пресных эффектах заклинаний и выкриках персонажей. Под стать им интерфейс, не жалующий высокие разрешения (высокие – это от 1280x1024) и тоже здорово напоминающий о WoW.

Впрочем, и творение Blizzard позаимствовало у предшественников многие элементы дизайна. Runes of Magic в этом отношении зависла между западными и восточными MMO и, как обезьяна в известном анекдоте, не знает, к кому примкнуть. На каждое задание с более-менее интересным сюжетом здесь найдется десяток типичных квестов из разряда «убей-принеси». Усиление предметов рунами (аналог драгоценных камней в WoW и талисманов в Warhammer Online) уживается с возможностью повысить (а при неудаче понизить) качество вещи с помощью особых камней. И без того не шибко продуманные локации убиваются неизменным гриндом монстров, а первооткрывателем здесь себя почувствовать не удастся – карты всех областей заранее известны. Наконец, при смерти от руки другого персонажа твой герой теряет предмет из инвентаря – фишка, присущая китайско-корейским играм и непопулярная среди европейцев. Несмотря на перспективу быть убитым и «ограбленным» (правда, свободные бои между персонажами доступны только на PvP-серверах), в игре нашлось место дуэлям и аренам (рейтинг и очки чести присутствуют). Но и здесь RoM неприятно удивила: записавшись на третий день игры на PvP-матч, мой персонаж оказался на одной арене с бойцами 49–50-го уровней, став обузой для своей команды и легким фрагом для противника. Впрочем, этот недостаток разработчики уже исправили: в ближайшем патче на арене

Кровь выглядит, гм, откровенно нелепо.

появилось разделение по уровням (1–29, 30–39, 40 и выше), что должно обеспечить более интересные бои. Еще бы на остальные несуразности внимание обратили – проекту определенно есть, куда развиваться.

ОДИН КЛАСС ХОРОШО, А ДВА ЛУЧШЕ

По достижении десятого уровня твой персонаж получает возможность выбрать второй класс. Таким образом, до выхода «эльфийского» дополнения в игре существовало 30 комбинаций. Однако не жди свободы а-ля «двойная специализация» в WoW: между двумя классами (основным и дополнительным) можно переключаться только в своем доме – базовое жилище и небольшой сундук для предметов дают бесплатно. Естественно, дом можно обустроить различной мебелью, но до возможностей EverQuest 2 здесь далеко. Да и дополнительный класс на деле оказывается не таким уж большим подспорьем в бою: основной класс может использовать лишь часть умений вторичного. Однако очевидную пользу отрицать невозможно: рыцарь-священник сможет сам себя подлечить, а разбойник-маг будет обладать не только атаками ближнего боя, но и кое-какими заклинаниями. В какой-то мере «двухклассовость» является аналогом билда в WoW, поскольку вся специализация персонажа заключается лишь в выборе дополнительного класса и умений (их можно покупать и улучшать за очки талантов, которые даются за убийство монстров и выполнение заданий). Но не думай, что вторичный класс будет иметь тот же уровень, что и основной, – его придется прокачивать с нуля (никто не запрещает выполнить квест основным классом, а сдать дополнительным, чтобы именно он получил опыт). Небольшим подспорьем в прокачке второго класса также станут артефакты, позволяющие накапливать опыт и очки таланта. Впрочем, они, как и услуги стилиста, ездовые животные и многие другие полезные вещи, продаются в игровом магазине за реальные деньги – Runes of Magic изначально разрабатывалась с прицелом на «условную бесплатность». Если ты считаешь это плюсом, смело прибавляй к оценке игры единичку. ■

RUNES OF MAGIC ЗАВИСЛА МЕЖДУ ЗАПАДНЫМИ И ВОСТОЧНЫМИ ММО, НЕ ЗНАЯ, К КОМУ ПРИМКНУТЬ.

Мебель в доме можно поставить как угодно. Было бы что расставлять.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Несмотря на восточное происхождение, в игре есть чем заняться кроме гринда. Интересная возможность выбора дополнительного класса персонажа.

Чрезмерно похоже на WoW, поэтому от игры ожидаешь такого же качества, а его здесь нет; собственные идеи разработчиков реализованы слабо.

КАЛЬКА С ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ В МИРЕ ММО, НЕ ЛИШЕННАЯ ОРИГИНАЛЬНЫХ НАХОДОК. УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ.

6.0

О КОМПАНИИ

2005 Основана немецкая компания Forgster Interactive, занимающаяся изданием онлайн-игр. Штаб-квартира находится в Берлине.

2008 Frogster адаптирует для европейского и американского рынков Runes of Magic, разработанную тайванской Runewaker Entertainment.

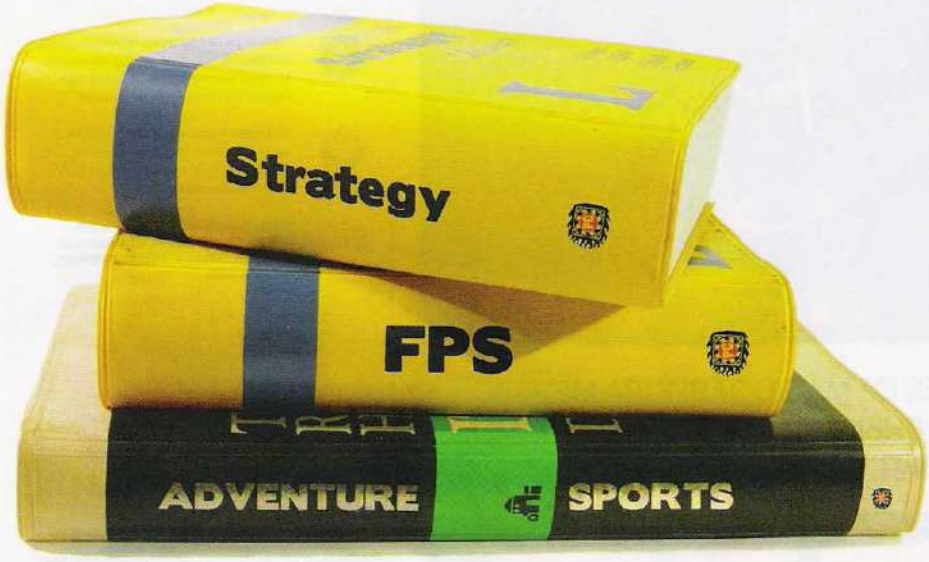
2009 Frogster подписывает контракт на переделку The Chronicles of Spellborn: голландская ММО, провалившаяся из-за малого количества подписчиков, будет переведена на условно-бесплатную бизнес-модель.

Лошадь можно арендовать на время или купить навсегда. За реальные деньги.

ФАКТЫ: **2** игровые расы | **6** классов персонажей | **30** комбинаций основного и дополнительного классов

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



SHOOTER

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ИНТЕРНЕТ:** cop.stalker-game.ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

С «Зовом Припяти» у GSC получилось воплотить в жизнь если не все, то большую часть задумок, запланированных и обещанных еще давным-давно. Мир «Сталкера» ожил, и это заметно. Здесь по-прежнему страшно и по-особому уютно – более нашу, более русскую игру представить себе сложно.

ЧТО ЕЩЕ?

ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA
CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamasylum.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(70)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?

STREET FIGHTER 4
GRAND THEFT AUTO 4

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

RACING

NEED FOR SPEED: SHIFT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios/EA Black Box
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com/ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: запусти – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра. Страх, граничащий с восхищением.

ЧТО ЕЩЕ?

BURNOUT PARADISE
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
ИНТЕРНЕТ: fallout.bethsoft.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С/Snowball Studios
ИНТЕРНЕТ: www.demigodthegame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

EMPIRE: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/empire

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(64)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
XIII ВЕК: РУСИЧ

SIMULATION

ВОЙНА В НЕБЕ – 1917

РАЗРАБОТЧИК: Neoqb
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.riseofflight.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

«Война в небе – 1917» – это абсолютно иная реальность. На допотопном самолете приходится идти едва ли не в рукопашную просто потому, что из бортового вооружения здесь только два пулемета, которые надо перезаряжать вручную, а вместо системы наведения – круглый прицел с мушкой посередине.

ЧТО ЕЩЕ?
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА
МОРСКОЙ ОХОТНИК

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: LucasArts Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/monkeyisland

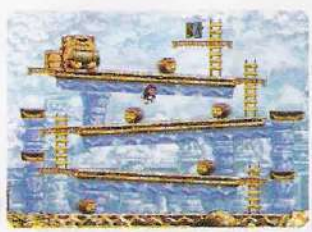
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(69)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID



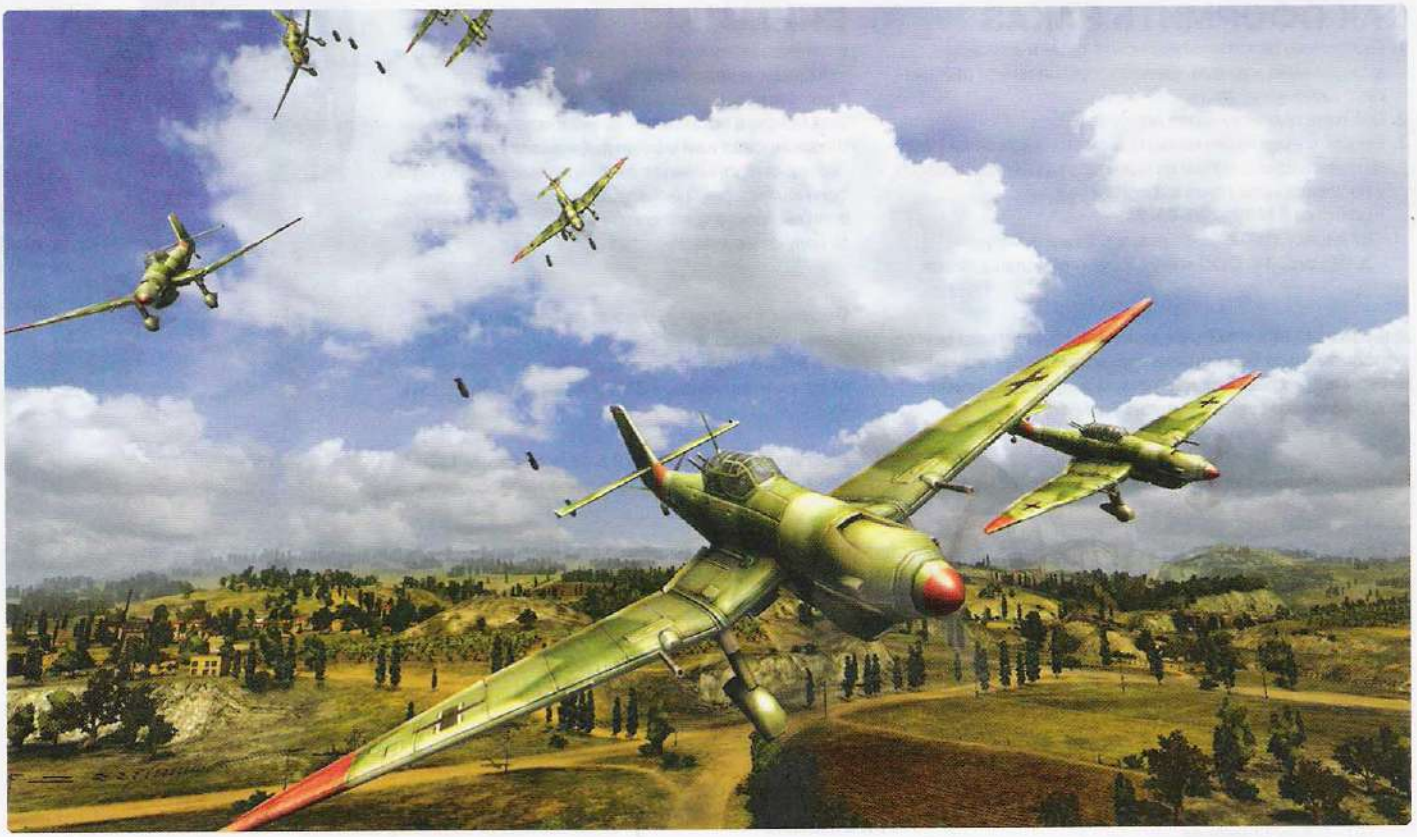
РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9, Золотой кулер

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Авторы:
Алла Васильева, Максим Михеенко



ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

ORDER OF WAR: ОСВОБОЖДЕНИЕ. ГЛАВА ПЕРВАЯ. С РЕЛИЗОМ!

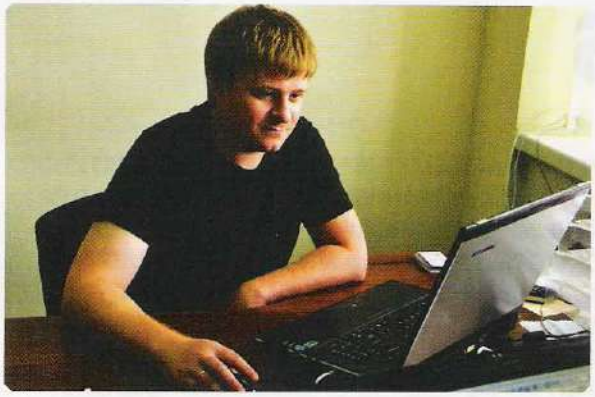
ПЕРВАЯ СТРАТЕГИЯ, ИЗДАННАЯ ЯПОНСКОЙ КОРПОРАЦИЕЙ SQUARE ENIX, ВЫШЛА В КОНЦЕ СЕНТЯБРЯ ЭТОГО ГОДА. ВЕДУЩИЙ ЯПОНСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ ВСТУПИЛ В НЕИЗВЕДАННУЮ ДЛЯ НЕГО ОБЛАСТЬ ВТОРОЙ МИРОВОЙ. О ТОМ, КАК ВЕЛАСЬ РАЗРАБОТКА ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ СТРАТЕГИЙ ЭТОГО ГОДА, ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ ТЕБЕ РАССКАЖУТ КЛЮЧЕВЫЕ СОТРУДНИКИ РАЗЛИЧНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ БЕЛОРУССКОЙ КОМПАНИИ WARGAMING.NET.

ОТКРОВЕНИЯ МЕНЕДЖЕРА ПРОЕКТА

Здравствуйте. Я менеджер проекта Order of War, тот самый человек, который ежедневно пинал и долбил по чувствительным местам полсотни молодых (и не очень) разработчиков, сделавших «Order of War: Освобождение». Если кто не в курсе, Order of War – это стратегия. В реальном времени и про Вторую мировую. Идею ее создания на протяжении долгих лет вынашивали в своих умах наши гейм-дизайнеры. Именно эта игра вселяет надежду на то, что в мире еще больше человек узнает о том, что и на просторах СНГ делают качественные игры и делают их не покладая рук. Да и что лукавить – мы, как и все, тоже хотим быть знаменитыми! Ну а прежде чем создавать игру нашей мечты, мы изрядно «потренировались», создав и выпустив Massive Assault, «Обитаемый остров» и «Операцию «Багратион». А то всякое могло бы случиться.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Началось это все безобразие, именуемое «разработкой игры», совершенно обыденно. Как-то раз наш генеральный директор и еще несколько человек из студии прогуливались по улицам Лондона и случайно встретили на берегу Темзы смутно знакомого человека. Вот те раз! Этим улыбчивым человеком оказался сам президент компании Square Enix Джон Ямомото (John Yamamoto). «Это наш шанс!» – воскликнули все одновременно и побежали к уроженцу Страны восходящего солнца с криками о том, что у нас есть от-



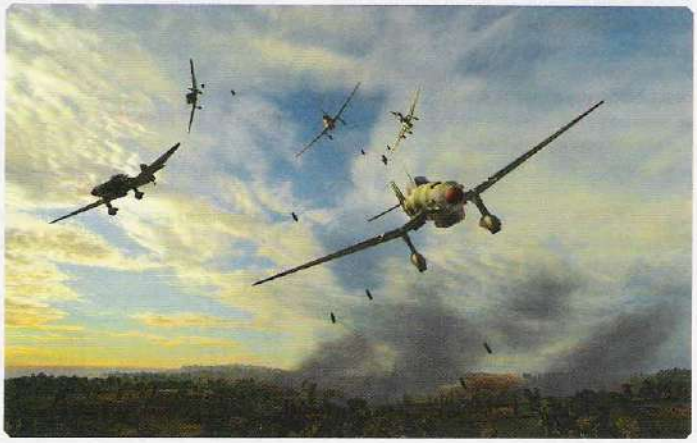
личная игра, которая была хорошо воспринята в России и которая должна непременно понравиться игрокам во всем мире. Повертев в руках коробку с «Багратионом», Джон пригласил всех в офис посмотреть на то, что есть, да и чайку зеленого выпить. «Багратион» решили запускать на самом большом экране – только так можно было по достоинству оценить масштаб сражений. В офисе собрались все да еще устроили конференц-связь с Лос-Анджелесом и Токио. Двухчасовой показ самой последней миссии игры был прерван тем, что практически все уже обсуждали возможности создания новой игры, ориентированной на мировое сообщество. А через час в нашем минском офисе раздался звонок генерального директора, воскликнувшего: «Мы вновь делаем "Багратион!" За работу, орлы!» Сразу после этих слов мы с гейм-дизайнерами обреченно переглянулись и пошли готовить дизайн-документ.

ОПЯТЬ ЯПОНЦЫ АТАКУЮТ...

Больше всего мы намучились с сюжетными кампаниями. С американцами все более-менее ясно. Их боевой путь «по Нормандии со свистом» тщательно задокументирован, отсняты километры хроники, в архивах ждут своего часа тысячи карт местности и фотографий. А вот с кампанией за Вермахт мы долго возились. У нас же стратегия историческая, то есть все миссии в игре воссоздают какие-либо исторические битвы, имевшие место в реальном 1944 году. И никак тут за немцев не удавалось создать более-менее приемлемую кампанию. Ну кому интересно играть, если каждая миссия будет начинаться словами «командир, надо срочно отступать, союзники нас окружают»? Пришлось немного отойти от основной исторической линии. И немецкая кампания у нас в игре – альтернативная. Выиграть войну немцам у нас, конечно же, не удастся – это уже не альтернативная история, а утопическая фантастика была бы. Но вот сохранить часть сил, грамотно распорядиться имеющимися войсками и изрядно подпортить кровь американцам – это запросто. А главное – играть интересно и за тех, которые «гоу-гоу-рейнджерс», и за других, которые «курка, млеко, яйки». Американцы давят массой, постоянно обстреливают местность из гаубиц и никогда не идут в атаку без предварительной бомбежки. Солдаты Вермахта, наоборот, берут не числом, а умением. Ну и танками, конечно же, – сотню-другую пруших в атаку «Тигров» остановить чудовищно сложно.

Именно сотню-другую. В Order of War на поле боя одновременно оказываются паратройка тысяч солдат, пушек и единиц бронетехники. Но сколько труда стоило нашим программистам сделать так, чтобы вся эта огромная масса войск на экране не приводила к постоянному зависанию компьютера от натуги! Для этого каждый божий день они внимательно пересматривали игровой код, что-то обрезая, а что-то дополняя, и в итоге оптимизировали его почти до идеального состояния. Особый вклад в это дело внесли ребята, которые в свое время побеждали на международных олимпиадах. Именно они выстраивали новые алгоритмы, позволившие теперь добиться такого большого количества войск на одном игровом поле.

Интересным образом создавался мультиплеер. Особый штат программистов был брошен на эту задачу. Хотелось реализовать как можно больше всего: и deathmatch, и схватки 2x2, и отдельные сценарии для нескольких игроков. На официальном форуме особо нетерпеливые фанаты еще летом мучили нас вопросами, будет ли мировой рейтинг игроков и сетевые турниры. Есть, товарищи, уже все есть! В последние месяцы недоедали и недосыпали, а особенно отличился отдел тестирования. У нас в компании есть железное правило: игра должна выйти РАБОЧЕЙ. Чтобы не нужно было сразу же качать кучу патчей. И поэтому борьба с багами и глюками шла аж в три смены, включая ночную: отлаживали, вылизывали процессы. Ну а теперь – приятной вам игры!



Авторы:
Максим Михеенко, Лена Носова

WORLD OF TANKS

ГЛАВА ПЕРВАЯ

НА СОСЕДНЕМ ЭТАЖЕ WARGAMING.NET МЕЖ ТЕМ В ЭТОТ САМЫЙ МОМЕНТ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ ПРОЕКТ СОВЕРШЕННО ИНОГО КАЛИБРА. ПРОЕКТ-ЭКСПЕРИМЕНТ, ПРОЕКТ-НАДЕЖДА – ПРОЕКТ ПОД ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» (WORLD OF TANKS). ЭТО НЕОБЫЧНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШЕН С МАСШТАБНЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ. ПРИЧЕМ СРАЖАТЬСЯ В НЕМ НУЖНО БУДЕТ «ПО-НАСТОЯЩЕМУ», С ЖИВЫМИ ПРОТИВНИКАМИ, БОК О БОК С ДРУЗЬЯМИ-КОЛЛЕГАМИ, КАЖДЫЙ – В СВОЕМ СОБСТВЕННОМ ТАНКЕ. ТАНКОВ В ИГРЕ ОЖИДАЕТСЯ МНОГО, СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ МОЖНО БУДЕТ МОДЕРНИЗИРОВАТЬ И РАСКРАШИВАТЬ НА СВОЙ ВКУС. ПРЕДСТАВЛЕНЫ ТАНКИ ПЕРИОДА ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ. ПРИЧЕМ НЕ ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ МАШИНЫ, НО И СУЩЕСТВОВАВШИЕ ЛИШЬ В ПРОТОТИПАХ И ЧЕРТЕЖАХ. РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, УВАЖАЕМЫЙ ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ. НАЧИНАЯ С ЭТОГО ВЫПУСКА ДНЕВНИКОВ, ТЫ УЗНАЕШЬ ВСЕ САМОЕ НЕОБХОДИМОЕ, ЧТОБЫ К ВЫХОДУ ПРОЕКТА ВО ВСЕОРУЖИИ ВСТУПИТЬ В БОЙ!

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ТОВАРИЩА ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

ВВЕДЕНИЕ

Данное учебное пособие содержит базовые сведения по танкостроению и применению танков на поле боя. Пособие предназначено для широкого круга лиц. Тщательное изучение изложенных материалов позволит будущему танкисту получить представление о танках различных классов и школ танкостроения, научит в полной мере использовать боевой потенциал машины, а также бережному отношению как к государственному, так и к личному боевому имуществу. Кроме собственно танкостроения автор пособия уделил внимание широкому спектру вопросов, имеющих косвенное отношение к основной теме пособия, но тем не менее значимым в данном контексте.

ОТ АВТОРА

Дорогой начинающий танкист-любитель! Ты выбрал непростую, но благородную стезю. Любители-самоучки испокон веков шли непроторенными, нелегкими путями. Будучи сам первоначально самоучкой, жаждущим знаний, я знаю, с какими трудностями тебе придется столкнуться. Главной задачей при написании этого пособия я ставил в доступной и порой даже занимательной форме преподать необходимые основы, знание которых облегчит твои первые шаги в «Мире танков». Я уверен, что изучение этого пособия станет фундаментом твоей карьеры танкового асса.

ГЛАВА 1. КЛАССЫ ТАНКОВ

Что такое танк? Кто-то скажет, что это бронированная боевая машина, обладающая значительной огневой мощью. Кто-то скажет, что танк – это тактический инструмент, предназначенный для поддержки наступления и контрнаступления пехоты. Кто-то, как свидетели первого появления танков на поле боя в 1916 году в ходе сражения на реке Сомме, назовет его дьяволом. Шутник окрестит его кастрюлькой на гусеницах, а поэт возразит, что танк – это ода войне. Мы скорее на стороне поэта, чем шутника. Танк – это совершенный боевой механизм, и понимание его назначения и того, как он устроен, дает в руки танкового асса грозное оружие против врагов.

Мир танков безграничен. Только невежде может показаться, что танк – он и есть танк. Сел, поехал да стреляй туда-сюда. Что тут еще можно делать. Но знаток скажет, что, прежде чем забраться в танк, надо проанализировать задачи, которые стоят перед тобой на поле боя, и выбрать наиболее подходящую машину. Итак, какие же бывают машины в «Мире танков» и для чего они предназначены? В этой главе мы расскажем об этом.

ЛЕГКИЕ ТАНКИ

Всего в игре присутствует 16 легких танков, по 8 на каждую школу танкостроения.

Советская школа	Германская школа
MC-1/T-18	LEICHTTRAKTOR
T-26	PZ.35(T)
T-46	PZ.38(T)
БТ-2	PZ.38(T)NA
БТ-7	PZ.II
A-20	LUCHS AUSF.L
T-60	LEOPARD VK1602
T-70	PZ.I
T-80	PZ.III A

Если ты решишь начать с советских танков, то первым твоим стальным боевым конем станет MC-1/T-18. Машинка потешная, но годная для того, чтобы освоиться в игре, заработать достаточно опыта и игровой валюты и открыть следующие ветки развития. Аналогом с немецкой стороны является LEICHTTRAKTOR. Как видно из названия, он не так далеко ушел от своего сельскохозяйственного родственника (трактора обыкновенного), но, как и его советский собрат, вполне годится для начала игры.

Легкие танки быстры и маневренны, но легко уязвимы, а огневая мощь такого «стрижа» оставляет желать лучшего. Воевать на легком танке будет сподручнее виртуозу управления. Подобный боец может долго водить за нос неповоротливые махины типа Maus, если будет в полной мере использовать подвижность легкого танка и не станет подставляться под выстрелы. Но, пожалуй, самой важной функцией легкого танка является разведка и «свет». Легкий танк может быстро и незаметно пробраться в тыл врага и дать необходимый обзор тяжелым САУ. А сам он вполне в состоянии причинить достаточно повреждений легкой САУ.

СРЕДНИЕ ТАНКИ

«Мир танков» предлагает 18 средних танков – 10 советских и 8 немецких.

Советская школа	Германская школа
T-28	PZIII/IV
KB-13	LEOPARD VK3001P
T-34	VK3002 DB
T-34-85	PZ.III
T-43	PZ.IV
T-44	PANTHER PZ.V
T-54	VK3001H
T-34M	VK3601H
A-44	-
Объект 416	-

Средний танк – он и есть средний. Быстрее тяжелого, крепче легкого и бьет неплохо. Средний танк – универсал, как полузащитник в футболе. Там подхватил ситуацию и подсветил, там отыграл роль тяжелого тан-

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ НА ЛИНИИ ФРОНТА...

Молодой офицер в ладно сидящей форме влетел в землянку, вытянулся в струнку и молодцевато отдал честь:

– Здравия желаю, товарищ главнокомандующий продюсер! Проект-менеджер Петр Мукин прибыл по вашему приказанию!

– Здорово, Мукин! Вольно! Доложи обстановку. Присаживайся. Самогонца потянешь? – ветеран DBA, Massive Assault, «Обитаемого острова: Послесловие», «Операции "Багратион"» и недавно завершившейся Order of War Виктор Киселый, хитро прищурившись, потянулся к гигантской бутыли с мутно-белой жидкостью.

– Спасибо, товарищ главнокомандующий продюсер! Не откажусь, вот только мне по рисочку. Все-все-все...

– Эх, молодежь пошла... Докладывай, что с тестами?

– Проведены два фокус-теста. По их результатам провели корректировки. Сентябрьский альфа-тест подходит к концу. Обработаем результаты, подправим, что надо, и объявим закрытый бета-тест.

– А как с личным составом для закрытого бета-теста?

– Хорошо, товарищ главнокомандующий продюсер! Вовсю шлют заявки через www.worldoftanks.ru.

– Ты мне смотри, чтобы лучших из лучших!

– А как же иначе, товарищ главнокомандующий продюсер! Только так!

– Ну а как там наши картографы? Папироску-то возьми. Чай с duty free папироска-то, не нашенская.

– Карелия уже готова. Красотища! – капитан затянулся и закашлялся. – Простите, товарищ главнокомандующий, я вообще-то не курю, но вот решил, раз ненашенская.

– Это я, как из Кёльна с GamesCon ехал, купил пару блоков. Думаю, порадую бойцов, а то душатся какими-то... табачными изделиями.

– Товарищ главнокомандующий продюсер! Разрешите задать вопрос!

– Спрашивай, Мукин!

– А как там оно в Кёльне-то, за границей то бишь? Что, правда, там все есть? Вот все-все-все, что душе угодно?

– Правда, Мукин. Шницелей можно кушать, сколько пузо потянет. Все там есть на GamesCon. И EA есть, и Microsoft есть, ну и Square Enix есть. Собственно, мы в составе их делегации были. Рассказывали немчуре про Order of War. И показывали! А еще там мой младший пресс-адъютант с самим Крисом Тейлором ручкался. Говорит, я ваш большой поклонник. И вашей игры Total Commander 2. Тут все вокруг и полегли, как в окопы, только от смеха.

Бывалый командир и молодой капитан еще какое-то время молча сидели, пуская табачный дым после каждого глотка алкоголя. Брезент, занавешивающий вход в землянку, откинут, косые багряные лучи заходящего солнца освещают их лица, заставляя щуриться. Тишина кругом. Пока еще тишина...

ка и успешно пободался с настоящим тяжеловесом (ведь лобовая броня у него не уступает броне тяжелого). Тут поспел прикрыть беспомощные перед прямой атакой артСАУ. В общем, на все горазд. Всем удалец, но – при умелом управлении.

ТЯЖЕЛЫЕ ТАНКИ

В «Мире танков» доступны 16 тяжелых танков, по 8 на каждую школу.

Советская школа	Германская школа
КВ-1	E-50
КВ-3	E-75
КВ-1С	E-100
КВ-13	PZ.IV TIGER (P)
ИС	VK4502 (P)
ИС-3	PZ.IV TIGER I
ИС-4	PZ.IV TIGER II
ИС-7	MAUS

Плох тот солдат, который не мечтает дослужиться до генерала, а в «Мире танков» плох тот танкист, который не мечтает докачаться до ИС-7 или «мышонка» (Maus). Мощный, неустрашимый величаво выплывает на поле боя тяжелый танк. Величаво, потому что иначе у него не получается. За броню, солидный боезапас, смертельную мощь и огромную дальность каждого выстрела приходится платить неповоротливостью. А впрочем, что ему эти комариные укусы? Однако, пока он доползет до пункта назначения, даже его брони может не хватить, если враг навалится всем легко-средним скопом да подоспеют тяжелые же противники. А уж если жахнет какой Hummel с края карты, то может прийтись и вовсе худо.... И все-таки, как представишь армады, состоящие из ИСов и «тигрят» с «мышатами», так и тянет завоевать весь мир.

САУ

Игрок получит в свое распоряжение 13 САУ. 6 у русских, 7 у немцев.

Советская школа	Германская школа
СУ-5 (легкая)	STURMPANZER I BIZON
СУ-8 (средняя)	STURMPANZER II
СУ-14 (тяжелая)	WESPE
СУ-51 (тяжелая)	STURMPANZER 38(T) GRILLE
Объект 212 (тяжелая)	HUMMEL
Объект 261 (тяжелая)	GESCHUTZWAGEN PANTHER
-	GESCHUTZWAGEN TIGER

Самоходные артиллерийские установки. Еще их называют артСАУ. Гонять на них по полю боя не получится. Они настолько малоподвижны, что в самом сражении, как правило, занимают позицию в глубоком тылу. Такая тактика также диктуется их высокой уязвимостью и практически полной беспомощностью перед внезапным наскоком противника. Даже легкий танк может уничтожить этого диковинного монстра. Но зато огневая мощь артСАУ выше всяческих похвал. Яростный шквал залпов САУ ограничен только скромным боезапасом.

ПРОТИВОТАНКОВЫЕ САУ (ПТ САУ)

23 ПТ САУ готовятся к бою. 11 советского образца и 12 немецкого.

Советская школа	Германская школа
СУ-45 (легкая)	PANZER JAGER I (легкая)
СУ-76 (легкая)	MARDER II (легкая)
ГАЗ-746 (легкая)	MARDER III (легкая)
ИТ-45 (легкая)	DICKERMAX (средняя)
СУ-76 БМ (легкая)	NASHORN (средняя)
СУ-85 (средняя)	STURER EMIL (тяжелая)
СУ-100 (средняя)	HETZER (легкая)
УРАЛМАШ-1 (средняя)	STUG III (средняя)
СУ-152 (тяжелая)	JG. PZ. IV (средняя)
ИСУ-152 (тяжелая)	JAGD PANTHER (тяжелая)
Объект 704 (тяжелая)	FERDINAND (тяжелая)
-	JAGD TIGER (тяжелая)

Противотанковые самоходные артиллерийские установки. Эти звери «самоходны» в полном смысле слова, по подвижности они аналогичны обычным танкам. Серьезна их огневая мощь, но слаба броня. Особенно это верно в отношении бортов и кормы. А неподвижная башня диктует свою специфику использования в боевых условиях. Стрелять (если все-таки хочешь попасть в цель) нужно только с остановки. Но зато уж наверняка. Противотанковые САУ – лучшие друзья тяжелых танков.

В заключение надо сказать, что любой танк может победить машину любого другого класса. Вопрос в том, каким образом. Тут уже, дорогой начинающий танкист, нужно шевелить шестеренками, которые у тебя в голове. А также не забывать о том, что на поле боя ты не один, но вместе со своими боевыми товарищами. Надеюсь, первая порция учебного материала была изложена достаточно кратко и доходчиво. В следующей главе тебя ждет анализ различных модификаций танков и не только. ■

А ТЕПЕРЬ ВНИМАНИЕ! КОНТРОЛЬНЫЙ ВОПРОС И ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ!

Контрольный вопрос

Как сообщает историк И. Кошкин, в мае 1944 года в баре Drei Ferkels und Sieben Gnomen Bar в Берлине произошла чудовищная по размерам и жестокости драка между офицерами Люфтваффе и Панцерваффе. Поводом была совершенно невинная, казалось бы, шутка. Пивший вместе с летчиками штандартенфюрер СС послал от их имени за стол танкистам горку тарелок, сложенных в шахматном порядке... Какая особенность поздней немецкой школы танкостроения стала причиной начала драки?

Дополнительный вопрос

Назовите все известные фамилии и псевдонимы упомянутого штандартенфюрера.

Первые пятеро, приславшие правильный ответ на контрольный вопрос, получат фирменные майки «Мира танков».

А читатель, первым ответивший на оба вопроса, получит специальный приз. Также майку получит тот, кто сможет первым правильно ответить только на дополнительный вопрос. Ждем ваших ответов на community@worldoftanks.ru.

Авторы:
Максим Михеенко

Концепт-арт из печи художника. Один из отсеков подводной базы.

Какой же правильный шутер может обойтись без этапа расстрела супостатов из турели!

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ШЕСТОЙ. ВООРУЖЕННЫЙ

МЫ ВНОВЬ РАДЫ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ В ДНЕВНИКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. ПОМИМО РАССКАЗА О РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТА МЫ ПОДЕЛИМСЯ С ТОБОЙ ИСТОРИЯМИ ИЗ ЖИЗНИ СТУДИИ. ЗА ОКНОМ ОСЕНЬ, ДОЖДИ, ПРОМОЗГЛАЯ ПОГОДА. НЕТ НИКАКОГО СОБЛАЗНА ВЫЛЕЗТИ ИЗ ОФИСА В ПАРК, ИБО ТАМ ВОДА ЛЕДЯНАЯ ИЗ ТУЧКИ, А В ОФИСЕ – ГОРЯЧАЯ ИЗ ЧАЙНИКА. СОВЕРШЕННО ПОНЯТНО, ЧТО ПРОДУКТИВНОСТЬ КОМАНДЫ ПРИ ТАКОМ РАСКЛАДЕ РЕЗКО ВОЗРАСТАЕТ.

За отчетный период мы серьезно улучшили нашу технологию, модифицировав ее на некоторых ключевых участках работ. Самое важное – это совершенно иная система оружия, которая теперь позволяет максимально гибко настраивать все виды вооружения и добавлять новые. Скоро в игре появятся принципиально новые футуристические стволы, которых прежде не было, и вообще мы рассчитываем, что через пару месяцев в свежем билде U-wars уже будет полный арсенал в том виде, в каком планировался изначально. Сейчас система проходит самый ответственный тест на ее работоспособность в режиме мультиплеера.

Наша команда пополнилась двумя левел-дизайнерами, которые активно включились в работу над проектом. Новые уровни, созданные за месяц, позволяют нам увидеть воочию четыре сеттинга из пяти запланированных. В игре уже есть все запланированные виды миссий: подводные, надводные, смешанные (кстати, большинство мы стараемся делать именно смешанными). На протяжении одного уровня игрок сможет нырять в воду, проплывать участки под водой, затем выходить на сушу, ходить по земле, а затем опять нырять и т.д. – будут самые необычные комбинации.

Полностью готов к анимированию наш новый главный персонаж. Все технические сложности преодолены, и, таким образом, до запуска Motion Capture (захвата движений) остается совсем немного времени.

Появление финального дизайна главного героя позволило нам заняться созданием оружейной линейки – если скетчи были уже давно готовы, то до моделирования дело еще не доходило, поскольку не все было ясно с масштабами. В настоящее время моделями вооружения занимается мастер своего дела: получаются уникальные научно-фантастические пушки, универсальные для использования как в подводной среде, так и на земле. Готово несколько ударных экземпляров, и, вполне вероятно, в следующем месяце ты сможешь увидеть их уже на скриншотах.

Разумеется, не прекращается работа над искусственным интеллектом. Закончив с воздушными дронами и поиском воздушных путей, мы приступили к следующему особенному механизму – рельсовой турели. Эта турель подвешена к потолку и двигается по рельсам, которые проложены на уровне специально для нее. Турель может контролировать целое сложное помещение с колоннами, что позволяет выстраивать своеобразный игровой процесс в этих местах. Одновременно мы занимаемся и обычными турелями – пострелять из них можно уже сейчас, как видно на скриншоте, однако многое еще в настройке: механика, поведение камеры. Необходимо добавить и логику, позволяющую противникам управлять турелями.

Преодолен еще один этап в разработке. Очень интересно наблюдать, как на твоих глазах появляется игра – интересная и красивая. Получаешь огромное удовлетворение от участия в процессе. Еще и знаний набираешься постоянно, апгрейдишься, так сказать... ■

Подводные сражения уже сейчас выглядят отлично.

В следующих дневниках: история создания подводных врагов (надеемся, что через месяц они как раз будут готовы), новые дроны, включая подводного монстра с огромными стальными челюстями, небольшое эссе на тему о том, как создавались небеса (конечно, игровые), и прочая интересная информация.

В работе над дневниками принимали участие Дмитрий Люст (продюсер) и Славик Кокорев (ведущий гейм-дизайнер).

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВГУСТ – СЕНТЯБРЬ 2009 ГОДА

EDITORIAL

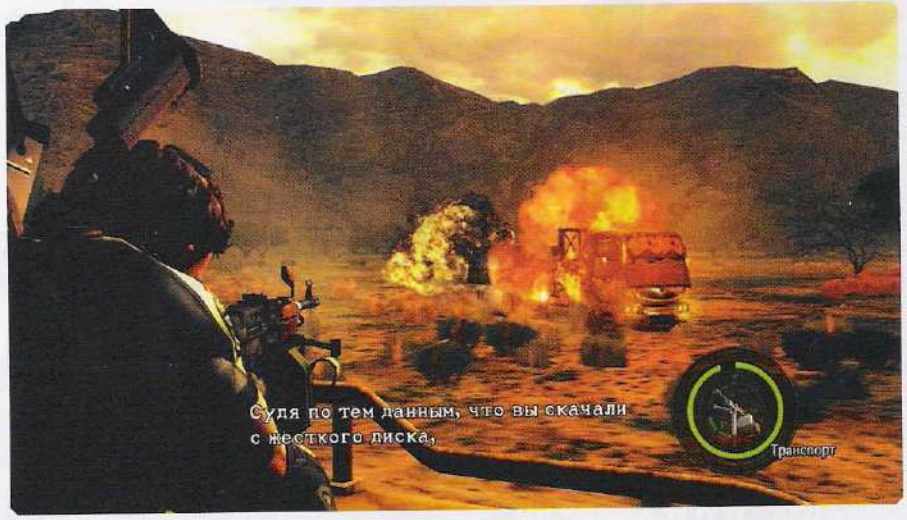
Привет, читатель!
Пока весь цивилизованный мир с трепетом ждет Modern Warfare 2, смелые парни из легендарной компании Burut CT (Kreed, «Восточный фронт») решили поделиться своим взглядом на тяжелые будни спецназа и сотворили игру, кхм, «Миротворец». Это, друзья, кошмар и дикий ужас, играть в который ни в коем случае рубрика «Дайджест» не рекомендует. А рекомендует она почаще заглядывать на форум журнала «РС ИГРЫ» и оставлять свои вопросы локализаторам в соответствующей ветке. Что за актер озвучил главного героя твоей любимой игры, сколько времени потребуется, чтобы перевести все диалоги в BioShock 2 и появится ли Brutal Legend на PC (а вдруг, если хором позовем?)? Не стесняйся, спрашивай, мы от тебя секретов не имеем! Сегодня у нас в гостях представители компании «1С» Ольга Петрова и Михаил Волков. Они расскажут тебе о своем сотрудничестве с Capcom и работе над русской версией «Call of Juarez: Узы крови».
P.S. Всем металхэдам и сегабоям – в срочном порядке посетить сайт www.megadriver.com. br. Крутые бразильские парни взяли в руки гитары и барабанные палки и сбацали каверы на самые известные музкомпозиции из сеговских игр. Качай и наслаждайся!

Владимир Карпов,
редактор рубрики

ВОПРОС ЛОКАЛИЗАТОРУ. CAPCOM В РОССИИ

MR. MICHA, форум журнала «РС ИГРЫ» (forum.gameland.ru): Как определятся дата выхода игры в России? По желанию отечественного издателя или по указу зарубежного партнера? Или на сегодняшний день это зависит от ситуации на рынке?
RivalQP, форум: Как осуществляется озвучка игры?

На вопросы ответила **Ольга Петрова, руководитель отдела локализаций компании «1С»**. Она подробнейшим образом рассказала нам об особенностях сотрудничества с зарубежными партнерами на примере знаменитой японской компании Capcom:
«Приятно и легко работать с компанией Capcom. Осуществив с ними уже десять совместных проектов (Lost Planet: Extreme Condition и Colonies, Devil May Cry 4, Bionic Commando и Bionic Commando: Rearmed, MotoGP'08, Flock!, Neopets, Street Fighter 4 и вот теперь Resident Evil 5), я могу с уверенностью говорить, что японский издатель всегда чрезвычайно внимателен к запросам и пожеланиям локализаторов. Традиционно в большинстве издаваемых ими игр Capcom переводит на другие языки только субтитры. Такова особенность подхода японского издателя к локализациям – считается, что оригинальная английская речь в их играх настолько хороша, что замена ее на альтернативное озвучение на другом языке непременно снизит общее качество продукта. Однако, как известно, наши пользователи обычно весьма критично воспринимают отсутствие русского дубляжа в локализованной игре, хотя всегда приветствуют возможность услышать также и оригинальный звук. В случае с Capcom наши партнеры крайне внимательно отнеслись ко всем пожеланиям, и нам удалось прийти к компромиссу. Заключается он в следующем. С помощью разработчиков игр мы готовим перевод внутриигровых текстов и проводим тестирование их интеграции в русский text-only-мастер. Интеграцию русских ресурсов и сборку «основного» мастера проводят команды разработчиков Capcom. По окончании тестирования такого «англоговорящего» мастера мы готовим отдельный диск с дополнительными ресурсами, которые содержат в себе русский звук и могут быть установлены пользователем по желанию. Весь дополнительный контент проходит отдельное утверждение на стороне разработчиков Capcom, как и любой патч, официально распространяемый 1С. По такой схеме мы совместно выпустили уже три крупных полностью локализованных проекта. Последний из них – Resident Evil 5 вышел в России на платформе PC 18 сентября одновременно с общемировым релизом. Вообще же, вопрос полноты локализации той или иной игры зависит от многих факторов и всегда решается индивидуально, и именно это в первую очередь влияет на сроки выхода отечественных версий популярных хитов». ■



WOLFENSTEIN

ЦЕНА 592 РУБ.

Легендарная Wolfenstein, дедушка всех шутеров от первого лица, возвращается в новом обличье. Несмотря на робкие надежды, революции не случилось: старательные ремесленники Raven Software в очередной раз сколотили продукт достойный, но крайне далекий от понятия «шедевр».

Прародитель целого жанра, ныне Wolfenstein большинство идей заимствует у собственных последователей, из великого первопроходца превратившись в жалкого эпигона. Нам разрешают свободно исследовать небольшой городок, но почти все сюжетные миссии находятся в отдельных, далеко не сразу доступных локациях и собраны из анахроничных коридоров и скриптов (Postal 2). Мы обыскиваем закоулки в поисках сокровищ, чтобы потом за них приобретать оружейные апгрейды (Far Cry 2); знакомимся с сюжетом, находя секретные документы (Doom 3, F.E.A.R.); используя силу древнего магического артефакта, побеждаем жутких монстробоссов (Doom 3: RoE, Painkiller). В лучших традициях Raven новый шутер радует виртуальных садистов зрелищными убийствами. Нацисты, захлебываясь кровью, корчатся под дулом «шмайссера»; безумно визжат, объятые пламенем; разлетаются на кровавые ошметки от взрывов – смерть в Wolfenstein выглядит до ужаса правдиво: авторы нисколько бы не ошиблись, назови они игру, скажем, Soldier of Fortune 3. Но, признаться честно, вся эта кровавая вакханалия приелась уже в прошлогодней CoD: World at War. Как, впрочем, и тема Второй мировой в FPS.

Особенности русской версии: Перевод содержит целую коллекцию разного рода ошибок. Синтаксические: «Мы подозреваем, что они пытаются использовать Черного Солнца...» Видимо, имелось в виду «энергию», но проговаривает персонаж просто «Черное Солнце». Пунктуационные: «Теперь весь вопрос в том, кто займет место Цетты?» И, разумеется, грамматические: «Нацисты взбудоражили всю тень...»; «Я узнал, что навидимые убийцы...»; «Поши, Блажкович!»; «Они убьют меня!» А в настройках управления клавиши русской раскладки Ц и Ы почему-то обозначены буквами (нет, не «Мэ» и «Жо») З и Ю.

Немного странное впечатление производят немецкие солдаты, говорящие на чистом русском языке. Сидишь в укрытии, перезаряжаешь оружие, слышишь крики: «Что-то не так? Патроны кончились? Хватит прятаться, трус!» Страшно делается не от того, что тебя обнаружат и убьют, а от того, что сделают это свои же, русские предатели. Если не принимать во внимание эту деталь, то в основном персонажи – прежде всего сюжетные – озвучены довольно неплохо, и, что важно, их речь идеально синхронизирована с движениями губ. ■

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Wolfenstein
- **ЖАНР:** FPS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/wolfenstein

ХРАНИТЕЛИ. ЧАСТИ 1 И 2

ЦЕНА 329 РУБ.

Мужчина в кожаном пальто, шляпе и с пятнистой тряпкой на лице Роршах на пару с затянутым в латекс человеком – Ночной Совой кулаками наводит порядок в дождливом мрачном Нью-Йорке. Большое Яблоко прогнило насквозь: с боем выбравшись из тюрьмы с певучим названием Синг-Синг, костюмированный дуэт лезет в городские трущобы, затем в доки и канализацию (после антракта (конец первого эпизода) экскурсия проследует в стрип-бар, порностудию и элитный бордель). Мы методично долбим по кнопкам мыши, раскидывая в стороны дебильных супостатов («Дегенератов не вразумить», – презрительно хрипит Роршах), и изредка любуемся жестокими и живописными добиваниями. Время от времени игра дает возможность отдохнуть запястьям, заставляя нас искать рычаги/кнопки/вентили, чтобы освободить от препятствий единственный верный путь. Бесстыдно однообразный мордобой (а это лучшее, что есть в игре) быстро утомляет, и, несмотря на то что оба эпизода можно целиком одолеть за вечер, «Хранители» успевают надоесть задолго до финала.

P.S. Благодаря режиму split-screen ты можешь сыграть с приятелем на одном компьютере. Вдвоем умирать со скуки все ж не так страшно.

Особенности русской версии: Озвучку оставили английской, на русский переведены лишь интерфейс и титры. Отличительной особенностью игры является большое количество ненормативной лексики, как ничто другое гармоничной неуютному, антиутопичному миру игры. Локализаторы подошли к вопросу с пониманием и не стали душить творческие порывы авторов излишней политкорректностью; выражения вроде «Я тебе ж*пу вырву, сволочь!» или «Подавись г**ном и сдохни, скотина!» идеально вписываются и значительно разнообразят рутинную месиловку. Примечательно: и прожженные уголовники, и толстопузые байкеры, и даже бравые американские копы ругаются практически одинаково. ■

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Watchmen: The End Is Nigh Parts 1&2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deadline Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/watchers theen-d:snigh

«CALL OF JUAREZ: УЗЫ КРОВИ». ИНТЕРВЬЮ

Вызов на словесную дуэль принял Михаил Волков, менеджер по локализации игровых программ компании «1С».

? Здравствуйте, Михаил. Мы рады, что вы согласились пообщаться с журналом «РС ИГРЫ» и ответить на несколько вопросов по шутеру «Call of Juarez: Узы крови». В частности, наш читатель с форума, скрывающийся под псевдонимом RivalQP (и мы вместе с ним), интересуется: как актеры работают над «ролью», вживаются ли в образ, или просто зачитывают текст «по бумажке»? Расскажите нам об актерах, озвучивших основных персонажей игры.

Михаил Волков: Здравствуйте, Владимир. Для озвучения двух главных героев этой игры – братьев Маккол мы пригласили настоящих мэтров дубляжа, голоса которых знакомы каждому, кто ходит в кино или хотя бы включает дома телевизор, – это живые легенды нашего времени.

Беспринципного Рэя озвучивал Андрей Викторович Ярославцев. Уникальный, бархатистый и запоминающийся тембр его голоса идеально подошел этому персонажу еще в первой части игры, что по достоинству было оценено отечественными игроками. Поэтому, хотя по сюжету второй части Рэй стал значительно моложе, для цельности образа мы решили оставить ему этот неповторимый голос. Андрей Викторович – интеллигентный и добродушный человек, профессионал высшего класса старой школы великих мастеров, с ним легко и очень приятно работать.

Острого на язык Томаса озвучивал не менее легендарный человек – Всеволод Борисович Кузнецов. Он невероятным образом чувствует все, что требуется вложить в произносимую им фразу, и умудряется блестяще сделать это с первого же дубля, при этом укладывая сказанное в синхронизацию губ персонажа. В его голосе присутствует какая-то завораживающая магия, что, кстати, и просили для этой роли создатели игры в своих примечаниях по подбору актеров. Всеволод Борисович – уникальный универсал, способный «вжиться» в любой типаж героя и сделать его «живым и настоящим» как в игре, так и на экране. Его голосом, к примеру, говорят по-русски Киану Ривз и Брэд Питт. При всем при этом Всеволод Борисович на редкость отзывчивый человек, уважающий своего собеседника.

Для третьего брата, юного и глубоко верующего в Бога Уильяма, мы нашли актера буквально в финальный момент, его роль писалась последней в этом проекте. Дело в том, что у многих актеров очень плотный график: съемки, гастроли, репетиции, работа по озвучению на других студиях, а сроки у нас очень жесткие. В результате наши первоначальные задумки не осуществились. Но мы рады, что голосом третьего ключевого героя в этой истории оказался стремительно рвущийся к вершинам актерского мастерства Антон Морозов. Он отлично уловил особенности роли своего персонажа, что чувствуется в его беседах со старшими братьями в игре. Я лично считаю, что Антону с его красивым тембром стоит в ближайшем будущем сделаться как минимум официальным голосом Орландо Блума.

У нас в студии звукозаписи вообще собрался звездный состав: Владимир Антоник (Хуарез), Ольга Зубкова (Мариса), Дмитрий Полонский (Быстрая Река), Алексей Глебович Кузнецов (Коготь Пумы), Антон Эльдаров (Орлиный Глаз), Олег Куценко (полковник Барнсби). Также в работе над игрой принимали участие Борис Быстров, Валерий Сторожик, Петр Иващенко, Владислав Копп, Сергей Габриэлян, Сергей Чихачев, Константин Похмелов.

? Да уж, такой сильной команде можно только позавидовать: опыта актерам не занимать. Вместе с тем хотелось бы узнать: есть ли разница между дубляжом фильма и озвучкой героя компьютерной игры? В чем она заключается? Что дается актеру труднее?

Михаил Волков: Разница, безусловно, есть. Кому-то из актеров проще и ближе одно, кому-то другое; некоторым мастерам блестяще удается и то и другое. Обычно на дубляже фильма есть картинка: всегда можно посмотреть, где персонаж находится, как двигается, что делает, что происходит вокруг, какое у него эмоциональное состояние – в этом случае оригинальный актер здорово помогает нашему, но нужно уметь его прочитать, сыграть с ним на пару. Бывают, конечно, в озвучении фильмов и ситуации, когда актер видит на экране лишь движения губ.

В компьютерных играх картинка перед глазами бывает далеко не всегда. Прямо скажем, редко. Хорошо, если для работы будет видео к сценам заставок, иначе приходится улавливать паузы и вздохи со слуха, только по звуку. Иногда даже образцов оригинальной (как правило, английской) речи нет, так как мы работаем над звуком одновременно с зарубежными коллегами (если говорить о локализациях). Если же это отечественная разработка, то у актера появляется полная свобода создания образа в рамках заданного характера и сюжета. В играх актеру приходится более творчески проявлять себя, чтобы его виртуальный герой обрел душу. Надо понять стиль, уловить характеры героев, уложить их речь

Михаил Волков, менеджер по локализации игровых программ компании «1С».

в движения губ в заставках – и это только верхушка айсберга.

? При том что герои компьютерных игр давно уже не уступают при проработке характеров киношным персонажам... Но вот, к примеру, киновестерн считается «мертвым» жанром. Дескать, такие гении, как Джон Форд (John Ford), Серджио Леоне (Sergio Leone) и Сэм Пекинпа (Sam Pekinpah), сказали все, что можно было сказать. Насколько вы разделяете это мнение?

Михаил Волков: Отвечу философски. Никогда нельзя говорить, что что-то закончилось навсегда. Жизнь продолжается. Да, сейчас увлечения этим жанром среди кинематографистов не наблюдается, но когда-нибудь появится человек, который сможет посмотреть на этот пласт по-новому и снять свое замечательное творение, да так, как никто до него не смог это сделать. И моя точка зрения относится не только к этому жанру и не только к кинематографу.

? Соглашусь: талантливым людям всегда есть что сказать. Желающие в этом убедиться могут посмотреть относительно новый и очень крутой фильм «Предложение»/The Proposition (2005), над сценарием которого работал мрачный философ от панк-музыки Ник Кейв (Nick Cave). В мире видеоигр тоже все обстоит не худшим образом. Обладателям PlayStation 3 и Xbox360 этой осенью обещают великолепную Red Dead Redemption – своего рода GTA в декорациях Дикого Запада. Михаил, как вы считаете, а стоит ли владельцам PC ждать новых игр, посвященных суровым небритым парням с револьверами, да хотя бы той же RDR?

Михаил Волков: Для меня очевидно, что осенью текущего года эта игра не появится в продаже. Выход многих блокбастеров перенесен на следующий год, и RDR – не исключение. Позволю также усомниться в точности определения «GTA в декорациях Дикого Запада». Зная потенциал ребят из Rockstar, уверяю: они предложат игрокам нечто значительно более интригующее! По поводу ожиданий портирования игры на персональные компьютеры я бы назвал их очень самонадеянными и скорее неоправданными. За играми на приставках будущее: игрокам по всему миру они сейчас нужнее, а разработчикам их делать выгоднее. К тому же в настоящее время консоль дешевле, чем навороченный компьютер, при этом на приставках (что важно) автоматически снимаются проблемы с несовместимостью аппаратного обеспечения. Процесс переноса большой игры на другую платформу долгий и небезболезненный: Rockstar Games потратила полгода на подготовку PC-версии GTA4 и получила в ответ невысокие продажи и кучу жалоб от неистовых игроков в свой адрес. Если парни из Rockstar и решатся когда-нибудь сделать PC-версии своих новых игр, то это скорее будет жестом доброй воли, щедрым подарком игрокам, нежели планомерным событием. Не думаю, чтобы кто-то в недрах этой легендарной компании сейчас всерьез рассуждал о PC-версии нового потенциального хита.

? Что ж, тогда остается посоветовать нашим читателям не отчаиваться, но верить и ждать новых сюрпризов вроде того, каким стал шутер «Call of Juarez: Узы крови». Или приобретать современные консоли, что, наверное, даже разумнее. Большое спасибо за содержательную беседу, Михаил, и до новых встреч! ■

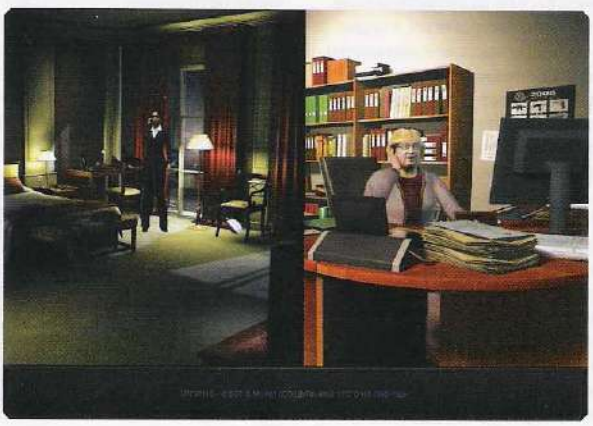
СМЕРТЬ КАК ИСКУССТВО 2: ОХОТА НА КУКЛОВОДА

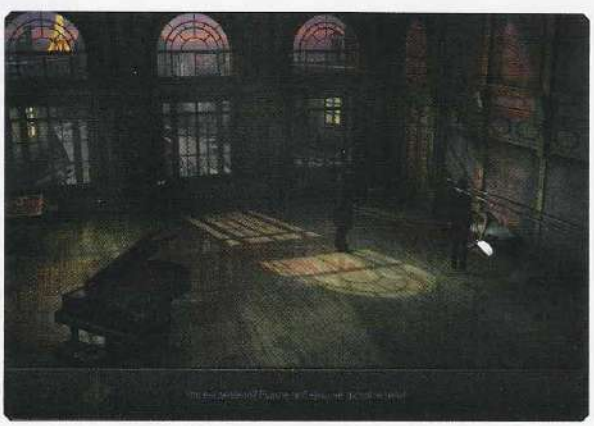
ЦЕНА 329 РУБ.

Приятной наружности (а как же иначе?) девушка-детектив Николь Боннет ловит очередного мерзопакостного маньяка с воображением; последний страшно любит оставлять на месте преступления тряпичных кукол и водить симпатичных следователей за нос. Преследуя таинственного убийцу, главная героиня сначала не вполне законным образом пробирается в кабаре «Мулен Руж» в родном Париже, затем устраивает кражу со взломом в Испании и в конце концов оказывается на Острове свободы и сигар – в буквальном смысле на кладбище. Кроме того, Николь умеет соорудить взрывчатку из аспирина, ездит на супербайке не хуже какого-нибудь Макса Бьяджи (Max Biaggi) и много и не по делу болтает. Временами в потоках утомительной трепотни, правда, попадаются довольно любопытные замечания («Из порошка сложились занятные фигуры. Пятна Роршаха?»; «Номер мне нравится, хотя кровать слишком большая»), но этого недостаточно для того, чтобы мадам Боннет представляла собой нечто большее, чем просто тусклую копию Вик Макферсон из Still Life. Если ты не фанат детективных квестов, то «Охота на кукловода» определенно не та игра, которой под силу подружить тебя с жанром.

Особенности русской версии: над переводом и озвучкой трудились актеры Lazy Games – этим, по сути, все сказано. Работа отличная, от профессионалов иного и не ждешь. Что до текстов, то обнаружить хотя бы одну ошибку или опечатку за всю игру не удалось. Единственный минус – диалоговые титры мелкие и тусклые. Синий шрифт на сером фоне? Глаза сломаешь, пока прочтешь. ■

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Art of Murder: Hunt for the Puppeteer
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** CITY Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** CITY Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Lazy Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/artofmurder2



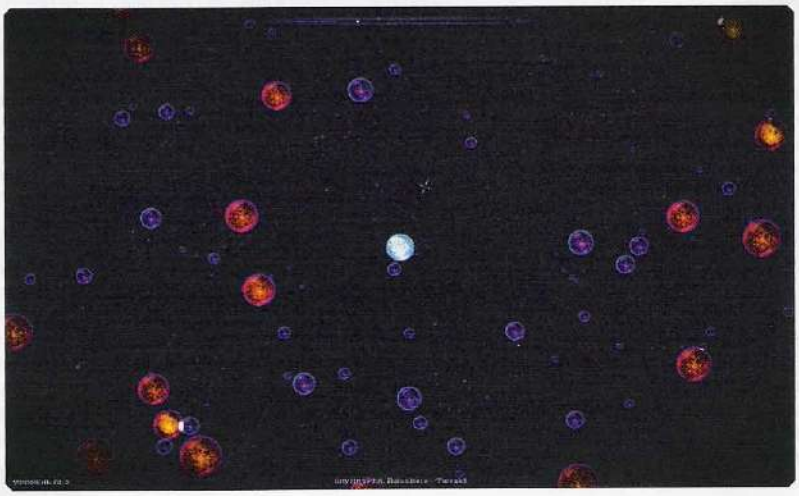


Автор:
Кирилл Перевозчиков

EDITORIAL

Привет!
Осень наступила, кажется, окончательно и бесповоротно: вот-вот полки магазинов начнут заполняться хитами, а времени для инди останется все меньше. Независимые разработчики выкручиваются из этого так же, как и десятилетие назад: делают проекты, в которые лучше всего играть урывками, по пять минут, пока ставится новая Call of Duty или Need for Speed. Впрочем, некоторые предпочитают открыто заявлять, что им плевать на Call of Duty и Need for Speed. А наша рубрика неустанно доказывает, что только они имеют на это право – вот рассматриваемые Osmos и Time, простите, Fcuk вполне заслуживают самых высоких оценок по десятибалльной шкале. Две очень разные игры с диаметрально противоположным порогом вхождения: если в первую влюбляешься сразу, то вторая требует примириться, например, с полным отсутствием цвета и запертым в окошко браузера интерфейсом. Невесть какая плата за настоящие чудеса, которые распространяются по принципу freeware.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики



OSMOS

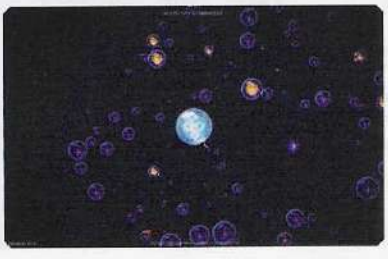
01

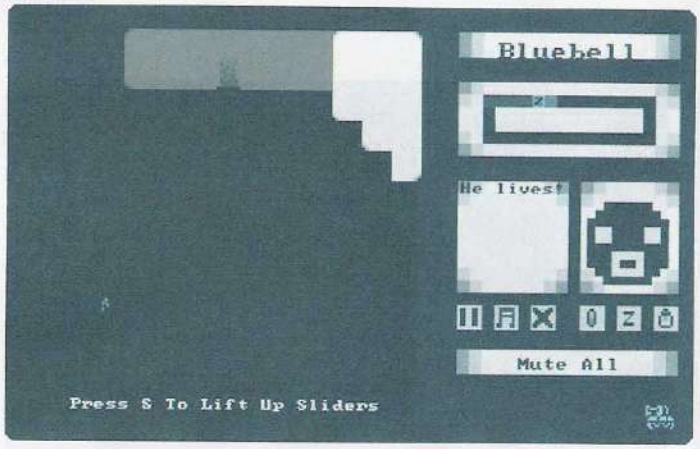
РАЗРАБОТЧИК: Hemisphere Games **ИНТЕРНЕТ:** www.hemispheregames.com/osmos

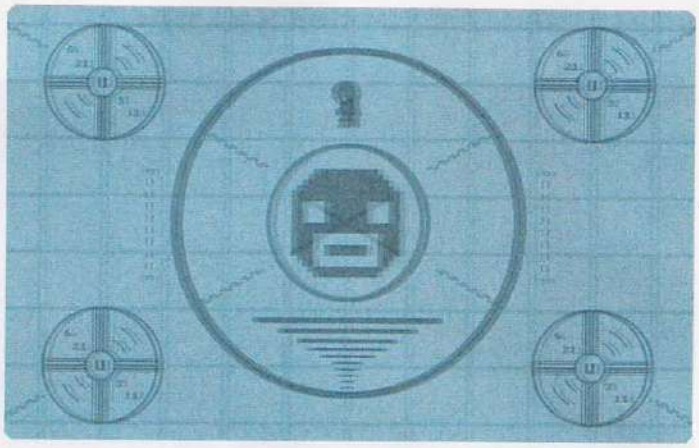
Осмос, если выражаться языком, далеким от нагнетающих тоску химических терминов, – процесс перехода вещества из менее концентрированного в более концентрированное состояние. Частный (и наиболее распространенный) случай осмоса – переход через полупроницаемую мембрану клетки. Разработчики из Hemisphere Games под руководством Эдди Боксермена (Eddy Boxerman) позволили себе некоторую вольность: они назвали словом Osmos игру про то, как органические клетки увлеченно пожирают друг друга на субсветовых скоростях.

Но забудем о названии. Osmos настолько неорганически прекрасна, насколько же и необычна с точки зрения компьютерно-игровых канонов. Многие журналисты ошибочно сравнивают игру с консольной серией Katamari, но здесь куда уместнее сравнение с fl0w, хотя и оно не совсем точно отражает суть. Да, тут действительно есть светящиеся микроорганизмы (некие условные плотоядные клетки), поедающие друг друга в увлеченной борьбе за существование. Быстро, правда, становится ясно, что для передвижения подконтрольной нам клетки нужно тратить собственную массу – микроорганизм «выстреливает» реактивной струей собственного существа, чтобы хотя бы чуть-чуть продвинуться в пространстве поближе к лакомой соседке. Здесь действует строгая система естественного отбора: ты можешь поглощать только тех, кто меньше тебя, иначе привет. Более крупные клетки динамически подсвечиваются красным цветом, а при движении за счет расхода собственной массы нужно неустанно выбирать правильную траекторию – как раз чтобы в самый последний момент стать немножко больше и суметь заглотить когда-то такую красную и неприступную клетку.

Сначала все это выглядит довольно медитативно (великолепный эмбиент-саундтрек – способствует), но уже спустя пару уровней Osmos по-настоящему разгоняется. К примеру, появляются уровни, очень точно дополняющие ассоциацию с внутренним космосом, – маленькие аналоги звездных систем, в которых все клетки движутся по эллипсоидным орбитам вокруг местного «Солнца», самого большого микроорганизма. У игры появляются десятки удивительных нюансов – на правую кнопку мыши теперь включается натуральное slo-mo, а на среднюю – гиперускорение для самых отчаянных и нетерпеливых. Очень скоро все опять переворачивается с ног на голову: появляются клетки-конкуренты, желание которых съесть нас любой ценой до крайности велико. Учитывая скромную скорость подопечной клетки, происходящее выглядит настоящим издевательством: пот ручьем, неизбежный геймовер – вот и помедитировали. Osmos – очень злая, глубокая и потрясающе выверенная игра, от которой практически невозможно оторваться. Плавная и красивая графика, выверенное управление, саундтрек, от которого мурашки по коже, – это здесь тоже есть, но одна возможность создать случайный уровень по нажатию ALT + R перекрывает абсолютно все. В Osmos можно играть бесконечно. ■







TIME FCUK

02

РАЗРАБОТЧИК: Эдмунд Макмиллен (Edmund McMillen), Уильям Гуд (William Good) **ИНТЕРНЕТ:** www.newgrounds.com/portal/view/511754

Естественно, любой вменяемый человек мимо игры с таким названием пройдет мимо, брезгливо зажав нос. И зря! Потому что сложно, конечно, сказать, что мотивировало Эдмунда Макмиллана окрестить свою новую игру именно так, но сама Time Fcuk чудо как хороша. Иного от человека, приложившего руку к Gish и Braid, ждать было бы глупо.

Time Fcuk – творческое переосмысление Portal, той же Braid и всех классических NES-аркад разом. Вообще, если попробовать максимально точно описать эту игру одной короткой фразой, то, как ни крути, выходит «Braid для бедных». То есть для тех, у кого нет ни времени, ни желания купаться в масляных пейзажах и разбираться в сложносочиненных абзацах постмодерн-сюжета. Суть, впрочем, та же: точка «а», точка «б» – необходимо добраться из одной в другую, управляя измерениями, гравитацией и временем. Ожившая капля чернил с руками и ногами прыгает по уступам, двигает ящики, охотится за ключами... Всем заправляет фирменная макмилановская динамика, именно она не дает все бросить и плюнуть на модные, растиражированные в десятках менее удачных поделок уловки. Секрет прост: от Portal – хождение по потолку, кубы-компаньоны и дырки в стенах; от старых аркад – необходимость нажимать по пять кнопок в секунду уже на третьем уровне.

От других «оконных инди» Time Fcuk отличают не только скупая черно-зеленая гамма и остроумные колкости встроенного инструктора. На протяжении основной сюжетной ветки Макмиллан не раскрывает весь потенциал игры – он лишь рассказывает о ее возможностях. Вначале мы, как в какой-нибудь Super Paper Mario, просто переключаемся между пространственными слоями. Затем носим между измерениями кубик. Потом прыгаем во временные червоточины... И так много-много раз, рукава разработчиков таят в себе десятки новых фокусов. А когда кончаются и они, начинается самое интересное: в Time Fcuk встроен полноценный редактор уровней, который позволяет создать собственную блистательную головоломку. Один щелчок из основного меню – и вот перед нами пользовательские работы, разнесенные по трем категориям: новинки, самые зубодробительные, самые интересные (причем ценнейшие бриллианты водятся именно в последней, название не обманывает). Настоящая Time Fcuk живет как раз там: сотни убитых часов, «работа офиса парализована» и т.д.

Подобный прием когда-то вознес на волнах пользовательской любви к игровым вершинам Elastomania и Trackmania – с игрой Макмиллана та же история, и сложно сказать, что увлекательнее: проходить уровни, созданные кем-то, или придумывать собственные. А потом следить за эволюцией своего детища во внутренних табелях Time Fcuk – уровень проходят сотни людей, каждый из которых оценивает его в плане сложности и «фан-фактора». Шансов на быстрый успех, впрочем, мало: прежде чем самому браться за левел-дизайн, не лишним будет ознакомиться с десяткой наиболее популярных локаций. Ощущение собственной ничтожности приходит моментально.

Так или иначе, но соотношение размера и значимости для индустрии у Time Fcuk удивительное – во всяком случае достаточное, чтобы не обращать внимания на пошлость в заголовке. Независимость – она, знаете ли, имеет две стороны. Хочешь иметь возможность играть в самые интересные и необычные игры современности? Будь готов мириться со своеобразным внутренним миром их создателей. Иногда он именно такой: неприступный, темно-зеленый и острый на язык. В том-то, понятное дело, и прелесть. ■

Автор:
Алексей Копцев

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

Чтобы отправить пеона на строительство, нажми зеленый плюсик.

Помимо традиционных вигвамов ты сможешь строить дома из древесины.

АЦТЕКИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Хватит грабить гробницы, пора заняться созидательным трудом – строительством Теночтитлана. Стать новым Монтесумой, в крайнем случае лучшим его прорабом. Сразу ехать в Перу вовсе не обязательно. Для начала можно попробовать силы в новой казуальной стратегии «Племя ацтеков» от Alawar Entertainment.

В древние, незапамятные времена ацтеки жили высоко в горах, у самого солнца. Они были добрым и трудолюбивым племенем, почитали богов и старейшин и смогли накопить весьма кругленькую сумму в золотых слитках. Этот презренный металл и стал причиной всех их злоключений. Началась война. Армия рогатых варваров вторглась на ацтекские земли, уничтожила города, повытоптала посевы и разграбила все, что было нажито непосильным трудом.

Рассерженный совет индейских вождей принял решение: а ну его все к черту! Племя должно отправиться на поиски лучшей доли, своего Эльдорадо. После тяжелых и продолжительных странствий путешественники обнаружили плодородную и еще никем не занятую долину Ануак (именно там сейчас находится город Мехико). Она и стала их новым домом, их вновь обретенной отчизной.

Карта миссий. Долина Ануак во всей своей мультипликационной красе.

«Племя ацтеков» – пусть и нетипичная, но все-таки стратегия в реальном времени, сделанная с поправкой на вкусы казуальной аудитории. Все проще, все нагляднее. Ближайшая аналогия, которая приходит на ум, – классическая стратегия Age of Empires. Ты встанешь во главе ацтекского племени и постараешься вернуть ему утраченное могущество. Делается это вполне привычным способом – кликай, отдавай приказы пеонам и следи за строительством очередного вигвама.

Первые уровни не отличаются особой сложностью: достаточно вырастить сад, обеспечить крестьян жильем и каменным истуканом для религиозных надобностей. Трудолюбивые ацтеки работают быстро и слаженно. После нескольких минут упорного труда ты станешь обладателем желанной бронзовой звезды в качестве награды. Если этого тебе недостаточно, нужно еще немного напрячься, подкопить ресурсы и улучшить ЖКХ – такие старания вознаградятся серебряными и золотыми звездами. Так будет в начале игры.

Но чем дальше ты продвигаешься по сюжетной линии, тем сложнее становятся поручения. Сначала деревня подвергнется нашествию зловредных индюков и казуаров, так и норовящих лишить племя пропитания. Позже появятся медведи, а там и до конкистадоров недалеко. Рано или поздно, но тебе придется задуматься о том, как организовать оборону родного села. И тут на помощь придут охотники и солдаты. Эти ловкие ребята смогут утихомирить незваных гостей и уберечь хозяйство от разграбления. Но не стоит рассчитывать на какие-то героические рейды в стан врага. Это не Warcraft и даже не Settlers – занимайся работой, а не войной. Большую часть времени придется потратить именно на собирательство и добычу ресурсов. Сначала созидание, а только потом драка – вот формула этой забавной игры.

Не стоит расстраиваться раньше времени. Рулить строительством не менее интересно, чем дубасить противника. Тем более что «Племя ацтеков» предлагает массу возможностей для развития. Собрав нужное количество камня, золота и древесины, ты получишь доступ к разнообразным улучшениям. Сможешь строить не только продуваемые всеми ветрами вигвамы, но и обстоятельные дома из дерева и камня. Главное – умело распределять человеческие ресурсы и вовремя перебрасывать силы на очередной горячий участок. Не забывая об апгрейдах. Каждое индейское строение, за исключением дома вождя, можно улучшать. Это позволит увеличить вместимость жилищ и эффективность, с которой работают каменоломни и лесопилки.

Замечательно еще и то, что в «Племени ацтеков» позволительно никуда не торопиться. Это не «Веселая ферма», где нужно постоянно поглядывать на секундомер. Играй себе в удовольствие – продуть уровень практически невозможно, а значит расслабься и спокойно займись стратегическим планированием или просто откинься на спинку кресла и почувствуй себя всемогущим Пернатым змеем Кетцалькоатлем. Правда, классно? ■

Сокровища нашли, но где взять лопату?

Все ролики в игре сделал создатель Масяни – художник Олег Куваев.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ!

Немного официальной информации, цитирую пресс-релиз: «Компания Alawar Entertainment заключила эксклюзивный договор на использование бренда "Масяня" в компьютерных играх вплоть до 2014 года. Соглашение об этом подписано с компанией "Мультиков.нет", представителем бренда в России, и автором культового персонажа Рунета Олегом Куваевым».

И еще одно важное дополнение: Alawar планирует выпустить как минимум 15 игр с Масяней. Получится или нет? Успех этого начинания напрямую зависит от настроения аудитории, ее лояльности к бренду. Покупатели голосуют рублем, и если игра не пошла, не поможет никакая реклама и пиар-поддержка. Но пока все складывается благополучно: народу Масяня нравится, и каждая новая глава ее приключений находит своего благодарного пользователя.

Таким долгожданным продолжением стал юмористический квест «Масяня в полной Африке». В отличие от привычных казуальных безделушек это полноценная адвенчура с крепким сюжетом и массой уморительных гэгов, пусть и ориентированных исключительно на российского геймера, вроде пасмурного похмельного коктейля в виде трехлитровой банки с огурцами.

Сначала игра делалась как обычный HOG (Hidden Object Game), где весь геймплей сводился к поиску предметов, тысячи и одной вещицы, нарисованной в специфическом куваевском стиле. Но потом стало ясно – искать карандаш, одновременно похожий на галстук и селедку, мягко говоря, затруднительно, и гейм-дизайнеры решили сосредоточиться именно на логических задачках и мини-играх. И правильно! «Масяня в полной Африке» продолжает историю, начатую предыдущим творением Alawar Stargaze – игрой «Масяня под желтым прессом». Наша красавица успела поработать в бульварном журнале, занимаясь разоблачением всевозможных чудес и знамений, а теперь собирается в Намибию. Именно туда ведут нити расследования – в заброшенном доме с привидениями Масяня обнаружила старую кинопленку. Бывший хозяин этой нехорошей квартиры записал обращение к своей дочери, в котором назвал место, где спрятаны сокровища. И это не какой-нибудь стул из дворца, а древние алмазные россыпи, расположенные в самом сердце намибийской пустыни.

Масяня собирается в дорогу, и не одна, а в компании с верным Хрюнделем. По прибытии на место путешественники сталкиваются с непредвиденной трудностью – тупостью африканских бюрократов. Кладоискателей сажают в кутузку, из которой необходимо побыстрее выбраться. Но сначала решить несколько нестандартных задачек. В частности, головоломку с пляшущими человечками (привет Конан Дойлю!), каждому из которых соответствует определенное число на кодовом замке. И таких загадок в игре великое множество, одни попроще, другие потруднее. Хорошо, что их всегда можно пробросить или обратиться за помощью к встроенной подсказке. Но помни – настоящие искатели приключений легких путей не ищут. Тем более что так ты лишишь себя львиной доли положенного удовольствия.

Помимо обязательных действий в «Полной Африке» есть уйма необязательных, за которые даются шуточные трофеи ачивменты. Попробуй погладить всех животных в игре или перепробовать фрукты, найти крошечные фигурки Лохматого или собрать все экзотические раковины. Старания не останутся без награды, и ты сможешь с гордостью носить звание «Почетного электрика» у которого «Глаз, как алмаз» и «Руки золотые». Радует еще то, что в локациях расположено много интерактивных объектов. Толку от них ноль, но забавляет не по-детски. Особенно в сочетании с комментариями Масяни, которая готова высказать свою точку зрения решительно по любому поводу. Будь то новый попсовый хит или джип с африканскими башибузуками, несущимися вслед велосипеду отважного Хрюнделя.

Участие Куваева в процессе озвучки, написания сценария и отрисовки персонажей и делает игру особенной, непохожей на другие творения отечественных квестостроителей. Не веришь? Тогда поиграй сам и составь мнение самостоятельно. И не забудь поучаствовать в конкурсе на лучший сценарий для новой игры с Масяней. Все подробности на сайте www.alawar.ru.

В бандитском подполье: нужно как-то привести Хрюнделя в чувство.

Одна из мини-игр. Крутим перегородки и загоняем шарики в лунки.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ЧЕТЫРНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского – «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и еще не анонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru `MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Всем привет! Хочу рассказать об одной интересной особенности, замеченной недавно. Подавляющее большинство начинающих художников хотят делать, конечно же, самых потрясающих в истории компьютерных игр персонажей. Однако, несмотря на то что в играх основное внимание сосредоточено на ключевых героях, роль и значимость художников по окружению (environment artists) в успехе визуального стиля игры не менее важна. В конце концов, рядом с главными героями есть уровни, локации, здания – одним словом, среда. И научиться создавать реалистичный книжный шкаф или, греческую вазу можно гораздо быстрее, нежели, скажем, роковую красотку-соблазнительницу.

Я знаю множество начинающих художников, которые безумно хотели творить (здесь и сейчас!) фотореалистичных персонажей и, не получив быстрого результата, теряли желание заниматься компьютерной графикой и уходили опять играть в Counter-Strike. Немудрено, ведь создание людей в трехмерной графике – вершина художественного искусства! Реалистичную компьютерную девушку от нагромождения тысяч полигонов отделяют мельчайшие детали. Взгляни, скажем, на главную героиню Resident Evil 5. Она как живая, но это результат работы как минимум нескольких очень талантливых людей в течение сотен часов.

Друзья! Уверен, каждый из вас наверняка хотел бы слепить свою Афродиту в программах трехмерного моделирования. Но, как и в случае строительства даже самого простого здания, начинать надо с надежного фундамента. Освоить базовые понятия трехмерного моделирования лучше всего, создавая простые бытовые предметы (бочку, ящик, сковородку – что угодно). Получив результат, можно двигаться дальше, постепенно наращивая сложность. Таким образом, к созданию цифровой девушки своей мечты ты подойдешь уже подготовленным художником, который знает цену каждому полигону.

Разумеется, я буду рад услышать мнение об интересующих тебя темах для наших свитков. Жду писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала. Дерзай!

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ УРОК ИСТОРИИ. «ОГНЕМ И МЕЧОМ». ЧАСТЬ 1. ПЕРСОНАЖКА

Перед разработчиками нового отечественного проекта «Mount & Blade: Огнем и мечом» была поставлена нетривиальная задача – сделать, насколько это возможно, исторически правильную визуальную составляющую игрового проекта, то есть всего того, что касалось людей, того, что на них надето, и того, чем они уничтожают себе подобных. Задача хорошая, задача интересная. О том, как можно капитально переделать Mount & Blade на славянский лад, и об особенностях движка, созданного турецким мастером, в этом материале.

Чтобы лучше понимать поставленную задачу, важно представить, что мы имеем. Несмотря на то что художнику не обязательно знать все перипетии разработки или завязки проекта, для которого он делает арт, все же в работе это обычно помогает. Для тех, кто не знаком с серией Mount & Blade, небольшая вводная. «Mount & Blade: История героя» создавалась независимой турецкой студией TaleWorlds в течение нескольких лет и вышла в 2008 году. Основная особенность игры – очень качественно проработанные пеший и конный бои. Особенно хорош именно конный – больше нигде в играх на тот момент не было столь реалистичной и захватывающей кавалерийской атаки. Игра просчитывала множество физических параметров, влияющих на силу удара, а также на меткость и убойную силу стрельбы. Описывать это бесполезно – надо испытать. Во многом благодаря всему вышеперечисленному студия-разработчик «СІЧЬ» выбрала M&B как основу для игры «Огнем и мечом». Историческое соответствие в играх или кино – вещь неоднозначная. Особенно когда дело касается не испаханной вдоль и поперек Второй мировой, а эпох гораздо более ранних. В «Огнем и мечом» разработчикам удалось передать дух и атмосферу XVII века и сделать так, чтобы усомниться в достоверности их даже историку было крайне сложно. Разумеется, в игре есть и вымысел (например, наличие «крыльев» у крылатых гусар), но в данном случае выбор пал в пользу зрелищности и узнаваемости образа, созданного кинематографом (и правильно, потому что мы все-таки играем в игры, а не рассчитываем ядерные реакции). То же касается и использования брони запорожскими казаками – считается, что они ее не надевали. Однако существует информация, что представители ка-

Турки доказали, что в жанре исторических стратегий далеко не все сказано. И вдвойне отрадно, что именно благодаря Mount & Blade родилось сразу несколько качественных модификаций и конверсий.

Эксперт студии

Андрей Домрачев – художник по персонажам в игровой индустрии. В настоящее время работает в студии «СІЧЬ» над проектом «Mount & Blade. Огнем и мечом». Ранее девять лет работал инженером-металлургом, но творческое начало взяло верх. Несколько лет является активным членом сообщества мододелов игр серии Total War на портале «СІЧЬ Total WarS» (www.empiretw.ru), где участвовал в разработке нескольких крупных исторических и фэнтезийных проектов. В свое время принимал активнейшее участие в создании мода к глобальной стратегической игре Rome: Total War. Благодаря накопленному опыту во время работы над «Огнем и мечом» ему удалось избежать многих ошибок.

ОСОБЕННО ХОРОШ ИМЕННО КОННЫЙ БОЙ. БОЛЬШЕ НИГДЕ В ИГРАХ НА ТОТ МОМЕНТ НЕ БЫЛО СТОЛЬ РЕАЛИСТИЧНОЙ И ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ КАВАЛЕРИЙСКОЙ АТАКИ. ИГРА ПРОСЧИТЫВАЛА МНОЖЕСТВО ФИЗИЧЕСКИХ ПАРАМЕТРОВ, ВЛИЯЮЩИХ НА СИЛУ УДАРА...

МУДРОСТЬ: ПУСТЬ ТВОЙ ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ НЕ СОВЕРШИТ РЕВОЛЮЦИЮ. НО ОН ВСЕ РАВНО БУДЕТ ИНТЕРЕСЕН, НУЖНО ЛИШЬ ПОДОЙТИ К ДЕЛУ ТВОРЧЕСКИ.

зацкой старшины (знатные представители войска запорожского) частенько надевали кольчугу под жупан. Поэтому разработчики решили дать им такую возможность – ради разнообразия внешнего вида и, что гораздо важнее в данном случае, для соблюдения игрового баланса.

С целью обеспечения максимально историчного внешнего вида команде пришлось перелопатить массу материалов. Было затрачено много времени на поиски и изучение доступной информации. К работе в 3D художники приступали только после того, как возникало четкое представление о том, что нужно сделать и как оно будет выглядеть. Мелочей в таких делах не бывает. В качестве референсов при изготовлении трехмерных моделей в первую очередь использовались либо реальные музейные экспонаты одежды, оружия и брони, либо образцы вещей, созданные людьми, серьезно увлекающимися исторической реконструкцией. Причем второй способ ничуть не уступает в надежности первому. Если же не удавалось найти ни того ни другого... Приходилось использовать все, что хотя бы приблизительно напоминает искомый предмет.

Выбор оружия в игре получился довольно обширный. Ничего уникального и сверхубойного нет и быть не может, это ведь не фэнтези. Только обыкновенное оружие, наиболее распространенные в те времена образцы. Например, сабли представлены шестью типами европейских и восточных клинков. То же касается шпаг, палашей, топориков и остальных видов холодного (да и огнестрельного) оружия.

Из защитного вооружения имеется несколько видов тростниковых щитов-калканов – от простых до усиленных железом. Шлемы – ерихонки, марионы, мисюрки, «шапки железные», шоломы и т.д. Реализован большой набор меховых шапок наиболее характерных форм для каждой игровой нации. Броня в основном легкая, так как в XVII веке в связи с распространенностью огнестрельного оружия тяжелые рыцарские латы потеряли актуальность – мушкетная пуля пробивала любую броню. Но для защиты от холодного оружия и стрел, а также от пуль, выпущенных с дальнего расстояния, широко использовались кольчуги, бехтерцы, юшманы и кирасы всех мастей. Здесь огромный простор творчества для художника, хотя бы немного любящего оружие.

Перед Андреем стояла задача разнообразить внешний вид исторических предметов. Художник создавал несколько вариантов текстуры для каждой модели какого-нибудь кафтана или шапки. Дополнительной работы не очень много, а игра становится гораздо лучше, если сражающиеся на поле боя воины не выглядят «армией клонов». Вторая задача заключалась в том, чтобы сделать внешний вид персонажей более привлекательным, чем в турецком оригинале. Поэтому было решено увеличить полигонаж моделей, а также разрешение текстур. Если в оригинале на туловище персонажа (с руками до кистей и ногами до колен) приходилось около 800 полигонов, в «Огнем и мечом» в среднем вышло 1500. Разумеется, сетка максимально оптимизировалась, дабы не было ничего лишнего. Что касается текстур, то в оригинале на одном текстурном листе размером 1024x1024 обычно размещалось несколько (четыре-пять) вариантов тела. При работе на данном проекте действовали по следующему принципу: одна «тушка» – один текстурный лист. Головные уборы, разумеется, шли отдельно, как и оружие. Головы и кисти рук было решено не трогать вообще, мы оставили модели из оригинала – они выполнены вполне качественно. Благодаря этому сэкономили время и бюджет, которые пригодились для решения более актуальных задач.

В результате разработчикам удалось значительно улучшить внешний вид персонажей в игре, сохранив хорошую производительность даже на далеко не самых производительных машинах (что было несомненным плюсом оригинальной Mount & Blade). В рамках «Мастера Лоуполи» мы подробно разберем процесс создания персонажа, что называется, под ключ. Переворачивай страницу!

СОЗДАНИЕ РЕАЛИСТИЧНОГО ИСТОРИЧЕСКОГО ПЕРСОНАЖА БЕЗ ПРИМЕНЕНИЯ СВЕРХСОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Сложность: выше средней
Специализация: художник по персонажам (character artist)
Необходимые инструменты в работе: 3ds Max или любая другая программа трехмерного моделирования, Adobe Photoshop, рекомендуется – планшет (Wacom Bamboo будет оптимален)
Время на создание: 4–5 рабочих дней (около 40 рабочих часов)

МУДРОСТЬ:
УЧИ МАТЧАСТЬ – ЗНАЙ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫЕ В ИНДУСТРИИ ФОРМАТЫ ФАЙЛОВ. ВСЕГДА ПРИГОДИТСЯ.

Вместе с Андреем Домрачевым мы рассмотрим процесс работы над графикой для игры «Огнем и мечом» на примере создания одного из самых узнаваемых образов того времени – московского стрельца. Нужно отметить, что графический движок игры представляет из себя сущий винегрет – он миксует три (!) формата моделей. Остановимся поподробнее на этом.

На поле боя персонаж собирается в случайном порядке из следующих элементов:
1) туловище с руками до кистей и ногами до колен;
2) голова;
3) кисти рук;
4) ноги ниже колена;
5) головной убор;
6) оружие и щит.

При работе с инструментарием нам придется столкнуться с большим набором форматов: туловище и ноги идут в формате SMD (привет, старина Half-Life!), головные уборы и неанимированное оружие – в формате OBJ, а голова, кисти рук и анимированное оружие – в формате MD3 (здравствуй, Quake 3!).
В техническом задании к проекту отсутствовало создание высокополигональных моделей и снятие карт нормалей. В данном случае отказ от использования современных технологий более чем оправдан, иначе бы существенно увеличились срок и бюджет разработки, тогда как Mount & Blade стала успешной без каких-либо новомодных штучек. Главной задачей было максимально качественно передать образ воинов с помощью фотореалистичной diffuse-текстуры и аккуратной низкополигональной геометрии. Таким образом, все складки, тени и (порой) блеск наносились сразу на диффузную карту.
Не испугал? Начинаем!

MILESTONE 1: НАЗЛО УЧЕБНИКАМ ИСТОРИИ

Идея внешнего вида Алого Господина Эреба в следующем: мы хотели показать, что в его костюме, как у любого порядочного вампира, постоянно циркулирует и перерабатывается кровь. В первоначальных набросках он был больше похож на титулованного игрока в американский футбол или самого настоящего рестлера – брутальный, с мощной мускулатурой. Но мы отказались от этого варианта, так как хотели сделать каждого из персонажей в игре индивидуальным, то есть отличным от других настолько, насколько возможно. Качков у нас уже было достаточно, и Господин получил более изящный и стройный силуэт, как и подобает настоящему классическому вампиру, живущему на свете вот уже несколько тысячелетий. Также для придания более жуткого и зловещего вида мы заметно увеличили его руки и пальцы. Получился в итоге такой таинственный и величавый вампирище, которого мы и отрисовали в нужных проекциях для последующего точного моделирования уже в трехмерном редакторе. Но прежде хотелось еще увидеть и его характер – понять, как он поведет себя в сражении, как использует свою магическую энергию! Для этого были нарисованы так называемые action concept – динамичные быстрые наброски, запечатлевшие нашего красавчика в различных атмосферных позах. В ходе обсуждения мы решили, что Господин должен сохранять свой королевский суверенитет и интеллигентность аристократического общества даже в пылу сражений.
Также нам было крайне важно сделать различия между персонажами в игре заметными не только внешне, но и «внутренне»: по манере ведения боя, по различным анимациям, да по походке, в конце концов! Мы учитывали эти факторы при обдумывании и разработке новых существ в Demigod.

РЕЗЮМИРУЕМ:
ЧТОБЫ КАК МОЖНО ЛУЧШЕ ПОНЯТЬ ОБРАЗ ПЕРСОНАЖА, СЛЕДУЕТ ПОСМОТРЕТЬ НА НЕГО С РАЗНЫХ РАКУРСОВ. РЕФЕРЕНСОВ НИКОГДА НЕ БЫВАЕТ СЛИШКОМ МНОГО.

MILESTONE 2: РОЖДЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

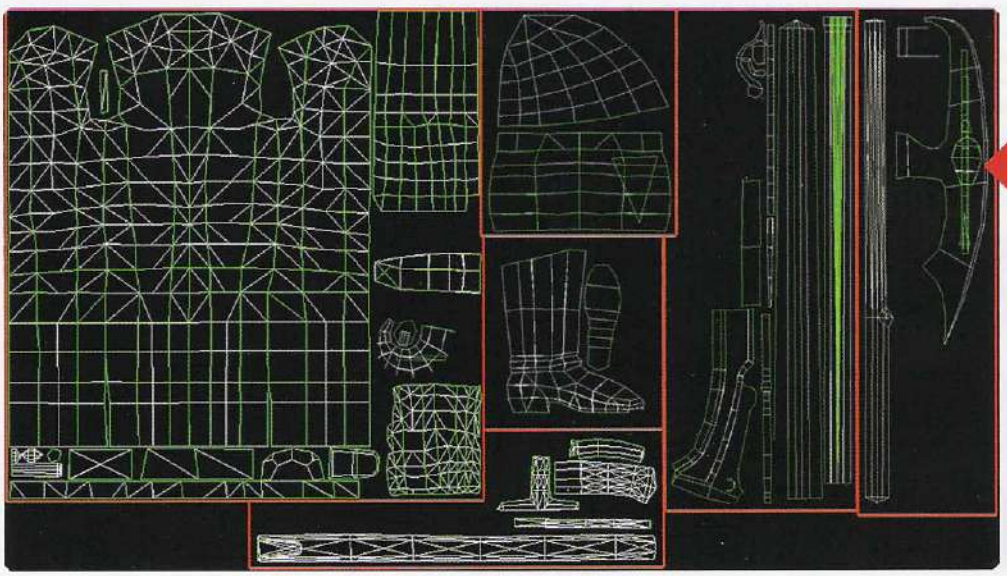
Образ персонажа сложился, приступаем к реализации. Помни, что нам нужно сделать не только самого человека, то есть кафтан со штанами, шапку и сапоги (причем желательны несколько вариантов расцветки), но и комплект вооружения, а именно мушкет, бердыш и саблю на поясе. Описывать процесс моделлинга этих предметов не имеет смысла – все стандартно и рутинно. У нас достаточно низкополигональное моделирование, поэтому главное – аккуратная работа с каждой вершиной и каждым полигоном. Даже незначительные на первый взгляд неточности могут сильно подпортить картину в самой игре. Все должно быть аккуратно и гладко, должен читаться силуэт «бойца», но (и это следует помнить всегда) полигонов должно быть затрачено как можно меньше – и уж точно меньше, чем оговорено в техническом задании. Иначе игра будет нещадно тормозить даже на мощных машинах (так называемый синдром Crysis). Таким образом, наш девиз: оптимальная сетка и ничего лишнего.

Хотя тут все же придется основательно подумать. Вот, например, шапка. Она находится наверху и ближе всего располагается к уровню глаз игрока (!), то есть на нее нужно выделить большее количество полигонов. А вот то, что находится ниже, попадает в кадр гораздо реже, и там позволительно немного сэкономить на деталях. Важно помнить, что игроку иногда хочется рассмотреть персонажа и от подошв до макушки, тем более в пылу схватки чего только не бывает... Так что, несмотря на то что 99 процентов времени игрок не видит подошву сапог, ей тоже стоит уделить немного времени. Но без фанатизма.

В итоге мы получаем 4453 полигона. Если прибавить к этому голову, бороду, кисти рук, то выходит аккурат 6691 полигон. Разумеется, где-то можно было сэкономить, но, так как концепция Mount & Blade больше ориентирована на локальные сражения (в отличие, скажем, от Total War), данный полигонаж на сегодняшний день более чем приемлем и позволит получить вполне детальных персонажей в кадре.

РЕЗЮМИРУЕМ: ПРИ НИЗКОПОЛИГОНАЛЬНОМ МОДЕЛИРОВАНИИ ГЛАВНОЕ – ЧИТАБЕЛЬНОСТЬ СИЛУЭТА НА РАССТОЯНИИ. ТАКЖЕ СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО МАКСИМАЛЬНО ДЕТАЛИЗИРОВАТЬ СТОИТ ТЕ ЭЛЕМЕНТЫ, КОТОРЫЕ ИГРОК БУДЕТ ВИДЕТЬ КАК МОЖНО ЧАЩЕ И КАК МОЖНО БЛИЖЕ.

МУДРОСТЬ: ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, КАК ХОРОШО БУДЕТ ЧИТАТЬСЯ ТВОЙ ПЕРСОНАЖ В ИГРЕ, НУЖНО ПРОВЕРИТЬ, НАСКОЛЬКО УЗНАЕТСЯ СИЛУЭТ. НАНЕСИ НА МОДЕЛЬ АБСОЛЮТНО ЧЕРНЫЙ МАТЕРИАЛ И ОТДАЛИ КАМЕРУ ОТ ПЕРСОНАЖА. СРАЗУ ВСЕ СТАНЕТ ЯСНО.

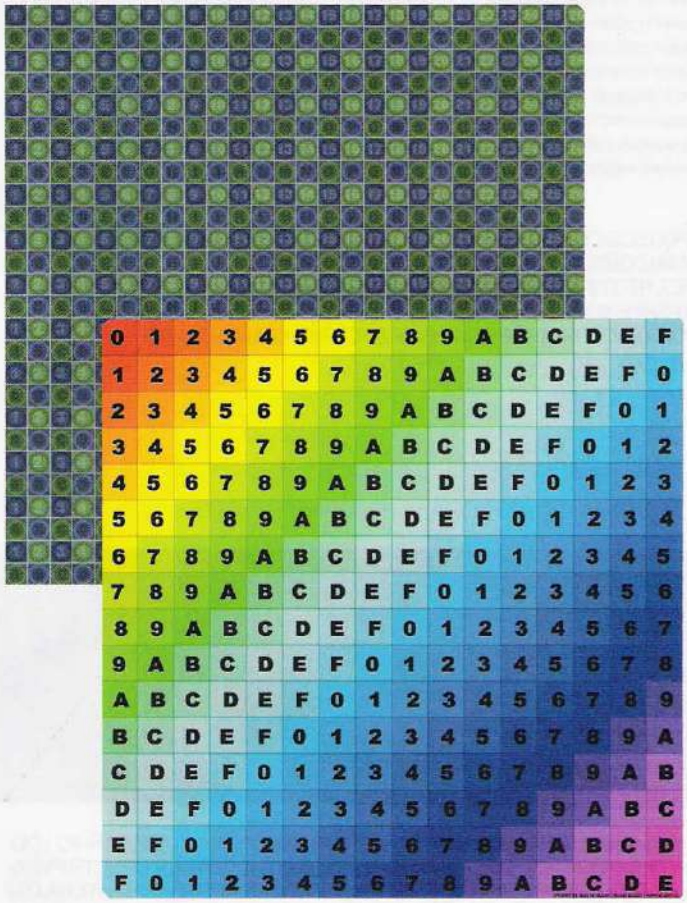


MILESTONE 3: ЛУЧШЕ ТЕТРИСА

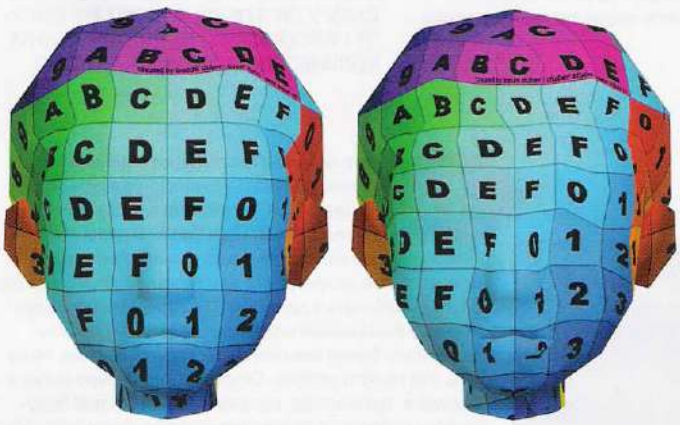
Текстурная развертка. Во время создания данного персонажа для игры не использовались никакие вспомогательные программы, все делалось стандартными методами 3ds Max – благо последние версии очень удобные. Однако это не значит, что тебе не стоит попробовать аналоги. UV Layout или Unfold 3D весьма качественные программы, предназначенные для разворачивания объектов любой сложности. Но можно использовать и стандартные средства 3ds Max (или Maya).

В «Максе» присваиваем модели модификатор Unwrap UVW – и вперед, аккуратно раскладывать элементы на текстурном пространстве. Самое главное в данном случае – чтобы на текстуре не было растяжек и было наименьшее количество

швов. Проверить можно с помощью модификатора checker. Ниже представлена итоговая развертка всех элементов персонажа – красные линии разделяют текстуры элементов, разнесенных по разным текстурным листам (или сетам). Как видишь, все очень компактно, и пространство текстурного листа практически полностью задействовано.



Несколько вариаций checker – что называется, на вкус и цвет. Все они очень похожи и служат единой цели – показать на модели, где ждать растяжек.



Слева грамотная аккуратная развертка. Справа видны неравномерные растяжения, это плохая развертка. Впоследствии, если рисовать по ней текстуру, будет ужасно. Модификатор Relax в окне Edit UVWs (Tools Relax) помогает в таких случаях выровнять сетку.

РЕЗЮМИРУЕМ: НЕТ НИЧЕГО ЛУЧШЕ И СОВЕРШЕННЕЕ, ЧЕМ РУЧНАЯ РАБОТА.

Медиа Стар

сеть магазинов мультимедия

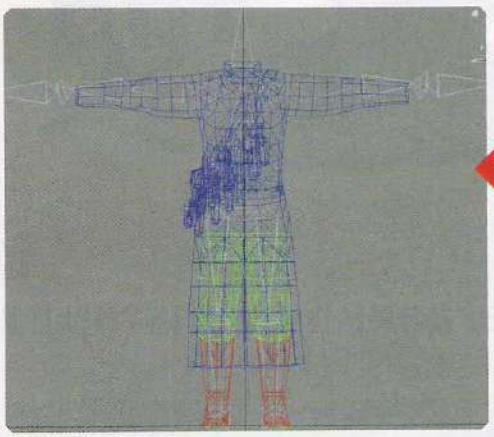
г. Москва ТРЦ "РИО"
Б. Черёмушкинская д. 1

г. Москва ТРЦ "РИО"
Дмитровское ш. д. 136а

г. Ярославь ТРЦ "РИО"
Московский пр-т д. 108

(495) 980-44-16

на правах рекламы



Модель стоит в так называемой Т-позе, очень удобной для настройки скелета. Большую часть компьютерных персонажей моделируют именно в такой позиции.

MILESTONE 4: СКИННИНГ

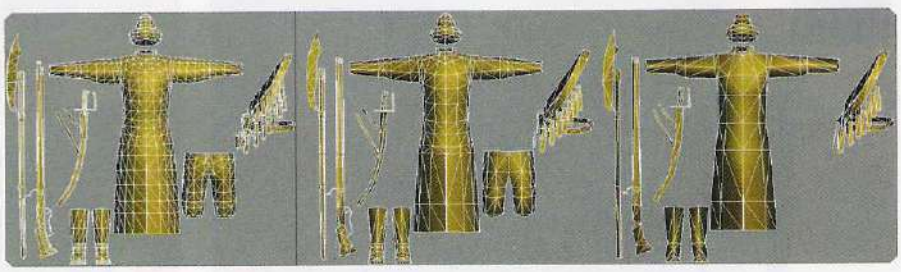
В завершение работы над геометрией идет скиннинг, то есть привязка модели к скелету, благодаря которому анимация передается персонажу в игре. Тебе поможет модификатор Skin. Тут следует отметить, что формат SMD и движок Mount & Blade поддерживают дробные значения вершин, поэтому можно добиться достаточной плавности движений персонажа. Многие фанаты создают свои модели к Mount & Blade без учета этого преимущества, и угловатость моделей становится очень заметной (еще один повод для художников знать о своей игре чуть больше, чем необходимо). Следует также помнить, что в нашем случае шапка, мушкет, бердыш и сабля в скиннинге не нуждаются. Нужно просто правильно расположить их в пространстве и экспортировать в формат OBJ.

РЕЗЮМИРУЕМ: ПРОЦЕСС СКИННИНГА (НАСТРОЙКИ СКЕЛЕТА) – ТЕМА ОТДЕЛЬНОЙ БОЛЬШОЙ СТАТЬИ, И МЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОГОВОРИМ О НЕМ В БУДУЩИХ НОМЕРАХ «МАСТЕРА». НЕ СЕКРЕТ, ЧТО ПРАВИЛЬНАЯ И ТОНКАЯ НАСТРОЙКА СКЕЛЕТА ДЛЯ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ КРАЙНЕ ВАЖНА, И СПЕЦИАЛИСТОВ, СПОСОБНЫХ СДЕЛАТЬ ЭТО ГРАМОТНО И БЫСТРО, В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ В ИНДУСТРИИ КРАЙНЕ МАЛО.

MILESTONE 5: LODS (LEVELS OF DETAIL)

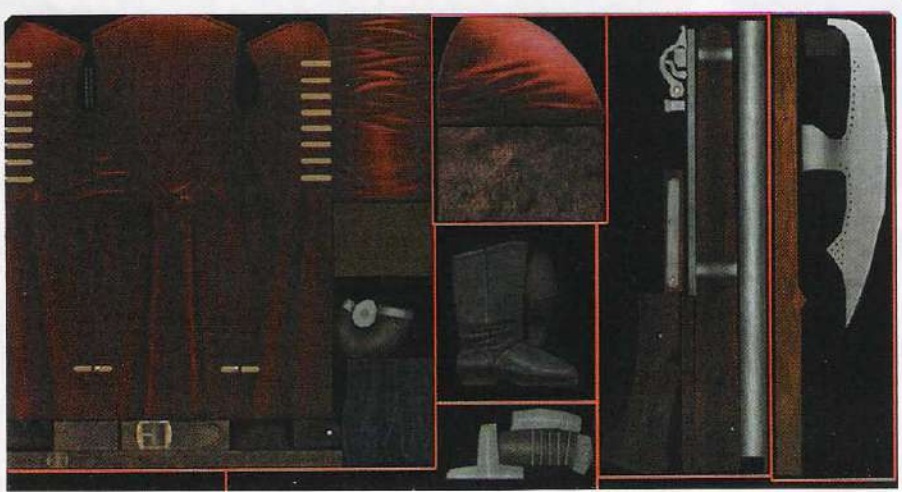
Самый, пожалуй, нелюбимый, но очень важный этап работы любого игрового трехмерного художника – создание LOD. Для каждого объекта в игре изготавливается набор LOD (от англ. Levels of Detail — уровни детализации) – вариантов модели с разной степенью детализации, которые подключаются в зависимости от расстояния объекта от игрока. То есть при отдалении появляются варианты модели с гораздо меньшим количеством полигонов. Это позволяет заметно снизить нагрузку на процессор и память и в конечном итоге сделать игру гораздо более быстрой.

Не рекомендуется пользоваться всевозможными программными средствами для данных целей (скажем, модификатором Multi Res в 3ds Max). Все они уродуют сетку и делают свою работу далеко не оптимально, хотя и быстро, конечно: нажал кнопку – и готово. Лучший способ сделать качественный и оптимальный LOD – уменьшать количество полигонов вручную. Это кропотливо и скучно, зато модели в игре получаются оптимальные. Практически не заметен момент перехода с одного LOD на другой (это важно. Наверняка ты обращал внимание в некоторых играх, что при подходе на определенное расстояние модели как будто дергаются и резко теряют в деталях – это и есть переключение уровней детализации).



РЕЗЮМИРУЕМ: К СОЗДАНИЮ LOD НЕЛЬЗЯ ОТНОСИТЬСЯ СПУСТЯ РУКАВА, НЕ СЛЕДУЕТ ОТДАВАТЬ ИХ НА ОТКУП «ПРОДВИНУТЫМ» АЛГОРИТМАМ. НАОБОРОТ, ТУТ ЛУЧШЕ СТАВИТЬ САМОМУ СЕБЕ ИНТЕРЕСНУЮ ЗАДАЧУ: А СМОГУ ЛИ Я ПЕРЕДАТЬ ТОТ ЖЕ СИЛУЭТ ПЕРСОНАЖА С ВДВОЕ МЕНЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ТРЕУГОЛЬНИКОВ?!

MILESTONE 6: ПРЕВРАЩАЕМ СЕРУЮ МАССУ В ЧЕЛОВЕКА!



Перед началом текстурирования необходимо получить «снимок» развертки. Это делается посредством модификатора Unwrap UVW (Edit Tools Render UVW Template). Там можно поиграть с настройками и выбрать нужное разрешение для «снимка». Учти, всегда следует работать в двойном (!) разрешении по сравнению с финальным игровым – так можно добиться гораздо более высокого итогового качества. Наконец, это просто удобно. Сохрани полученную сетку в формате .tga с альфа-каналом. Далее открой полученную картинку в редакторе растровой графики (например, Photoshop) и начинай работать.

Текстурирование. Прежде всего следует учесть, что, так как мы делаем персонажа для реалистичной исторической стратегии, имеет смысл активно пользоваться фотореференсами и фототекстурами. Главной задачей на этапе текстурирования является создание текстуры таким образом, чтобы персонаж получился максимально

реалистичным, насколько позволяют полигонаж и размер текстур. Известно, что смешивать в одной текстуре фотореференсные и рисованные от руки элементы – плохой тон. Но в нашем случае придется к этому прибегнуть, так как у нас упор на историчность, а найти реальные фотографии предметов XVII века в нужном качестве и необходимых проекциях нелегко. Также помогают в работе текстуры необходимых материалов – тканей интересующей нас эпохи или металла. Не беда, если найденная текстура окажется не того цвета, что нужно, – ее всегда можно перекрасить в Photoshop, наложив поверх новый слой, залитый красным цветом, и указав режим Overlay, Multiply или Color (нужно посмотреть, что лучше подходит). Обязательно в конце добавь «жизни» текстуре: потертости, шрам, грязь на сапогах, трещины, копоть и т.д. – все это покажет, что наш воин действительно сражался в бою, а не на печи сидел.

Следует заметить, что часто в работу художника вмешиваются программные ограничения. Скажем, в нашем случае графический движок Mount & Blade не умеет совмещать более двух материалов на модель. Другими словами, на модель нельзя наложить одновременно диффузную текстуру, карту блеска и карту альфа-канала. Приходится выбирать – либо блеск, либо альфа-канал. В данном случае на текстуре туловища располагается также текстура патронташа «берендейки», и для экономии полигонов веревки, на которых подвешены деревянные гильзы, сделаны с применением альфа-канала. То есть от блеска пуговиц и пряжек на ремнях пришлось отказаться (небольшой эффект блеска в таком случае мы успешно нарисуем на диффузной текстуре). А вот мушкет, бердыш и сабля на независимых текстурных сетах будут блестеть по-настоящему!

РЕЗЮМИРУЕМ: СОЧЕТАНИЕ РИСОВАННОЙ ОСНОВЫ И ФОТОРЕАЛИСТИЧНЫХ ТЕКСТУР ТВОРИТ ЧУДЕСА. А ИСТИННЫЙ ТАЛАНТ ХУДОЖНИКА ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТОБЫ ТВОРЧЕСКИ РЕШИТЬ ЛЮБУЮ ЗАДАЧУ, УЛОЖИВШИСЬ В УСТАНОВЛЕННЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ.

MILESTONE 7: НА ВОЛЮ!

Дело сделано. Модель готова, осталось сконвертировать ее части в нужный формат и вставить в движок игры. Далее ею займутся аниматоры. Опробовать в бою стрельцов можно будет уже очень скоро в игре «Mount & Blade: Огнем и мечом». Спасибо за внимание!

РЕЗЮМИРУЕМ: КОГДА ВИДИШЬ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА В ИГРЕ С КОПЬЕМ НАПЕРЕВЕС, ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ОНО ТОГО СТОИЛО. ВСЕ ЭТИ БЕССОННЫЕ НОЧИ, ЗАТРАЧЕННОЕ ВРЕМЯ, ПЛОСКАЯ ПОПА...

ЗАДАНИЕ №2. ASSET: «ЩИТ»

Создавать игрового персонажа интересно, но для домашнего задания фронт работ здесь слишком велик. Скорее это будет похоже на сдачу целой сессии, а не одного предмета. Более реальной целью второго задания является создание настоящего боевого щита русского воина XVII века. Под словом «настоящий» подразумевается, что щит побывал в бою и несет на себе боевые «шрамы». Достаточно простая задача с точки зрения моделирования и крайне нетривиальная и интересная с точки зрения текстурирования и поиска референсов.

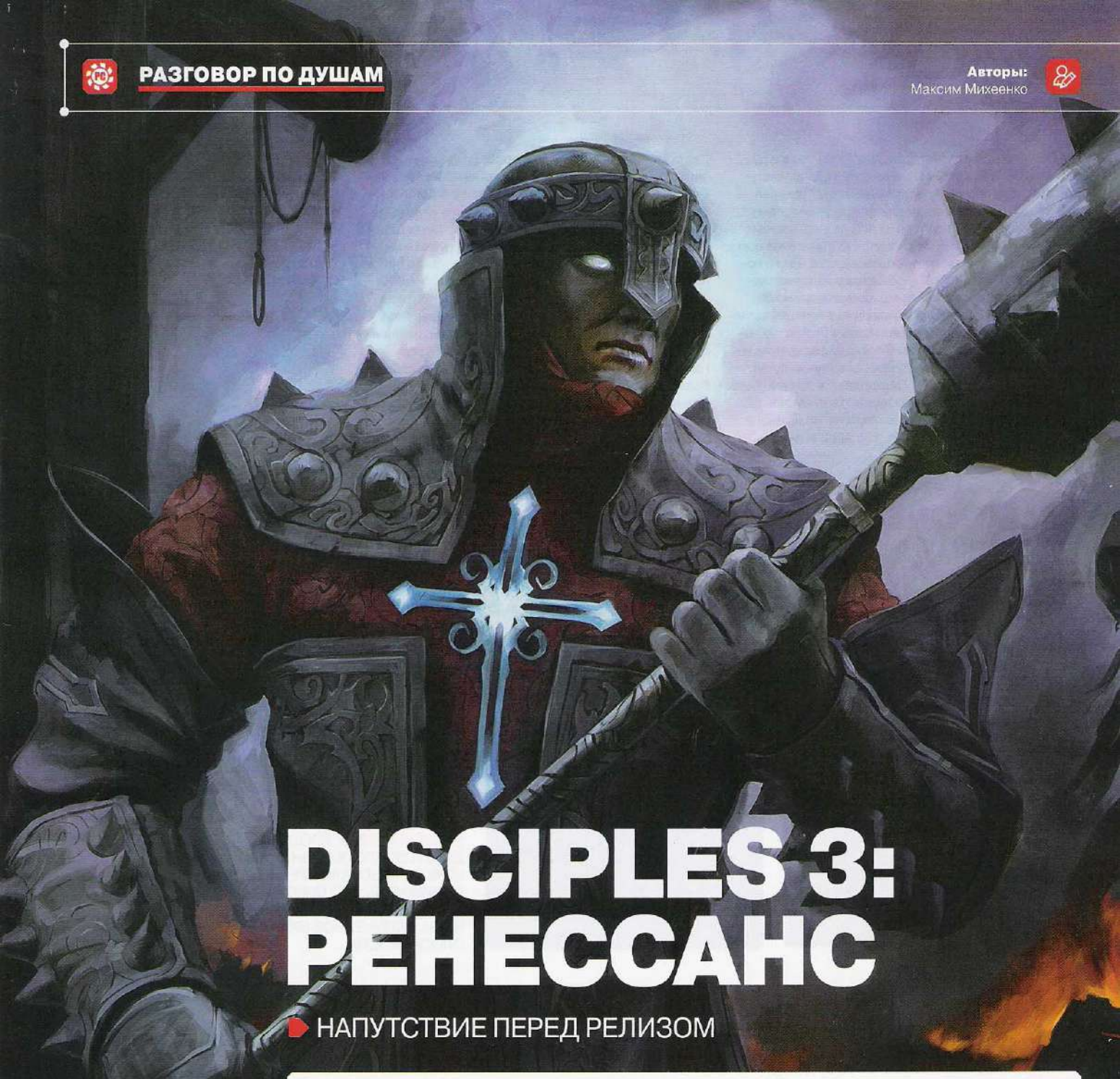
Ведь в данном случае требуется создать практически фотореалистичное качество щита с интересным рисунком XVII века. Полигонаж на щит 500 треугольников, размер diffuse-текстуры 1024x1024 пикселей.

Не стоит копировать референс, что дан в иллюстрации к заданию. Наоборот, хотелось бы, чтобы ты провел настоящую исследовательскую деятельность (в интернете (level 1), книжном магазине (level 2), библиотеке (level 3) или даже в музее (level 4, высший)) и нашел сам множество интересных идей и референсов на тему щита воина того времени.

Референс качества: «Mount & Blade: Огнем и мечом», Medieval 2: Total War
Последний срок сдачи задания: 30 ноября 2009 года
Что должно быть в письме: max-файл с моделью и diffuse-текстура в JPG (100-процентное качество сжатия)
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание#2. Asset: Щит XVII века. ФИО художника»
Время на создание: один рабочий день (8–10 рабочих часов)
Что оценивается: качество изготовления, аккуратность моделирования и развертки, детализация текстуры и ее соответствие реальности XVII века. Отдельно будет оцениваться узор на щите. Также нужно помнить, что производство того времени опиралось на ручной труд кузнеца, поэтому грани щита на текстуре не могут быть идеально ровными, выполненными по трафарету – должно возникнуть ощущение, что их вылили из металла вручную, а не произвели на конвейере. Обрати на это внимание!

Всем выславшим работы в срок будет обязательно отправлен подробный фидбэк. Несколько лучших моделей мы опубликуем в журнале с указанием авторства.

Авторы:
Максим Михеенко



DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

НАПУТСТВИЕ ПЕРЕД РЕЛИЗОМ

«DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС» АНОНСИРОВАЛИ В МОСКВЕ НА КОНФЕРЕНЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР (КРИ) В 2006 ГОДУ. ТОГДА СЫРАЯ АЛЬФА-ВЕРСИЯ ПРОЕКТА ПОЛУЧИЛА СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ПРЕСТИЖНЫХ НАГРАД ОТ ИНДУСТРИИ – НАПРИМЕР, ЗА ЛУЧШУЮ ИГРОВУЮ ГРАФИКУ И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ. СОВСЕМ НЕМНОГО НЕ ХВАТИЛО ЕЙ ДЛЯ ЗВАНИЯ «ЛУЧШАЯ ИГРА КРИ» (НАГРАДУ ПОЛУЧИЛА «В ТЫЛУ ВРАГА 2»). ВПРОЧЕМ, УЖЕ НА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД ЖЮРИ КРИ УСТОЯТЬ НЕ СМОГЛО – «DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС» СТАЛА ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ КОНФЕРЕНЦИИ. С ТЕХ ПОР СТУДИЯ-РАЗРАБОТЧИК УШЛА С ГОЛОВОЙ В ТЩАТЕЛЬНУЮ ДОРАБОТКУ ИГРЫ И МЫ МАЛО ЧТО СЛЫШАЛИ О ПРОЕКТЕ. НАКОНЕЦ, ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОБРУШИЛАСЬ ЦЕЛАЯ ЛАВИНА НОВОЙ ИНФОРМАЦИИ – РАЗРАБОТКА DISCIPLES 3 ПОДХОДИТ К ФИНИШНОЙ ЧЕРТЕ. В КОНЦЕ АВГУСТА БЫЛ ОБЪЯВЛЕН ОТКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ, А В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ТЫ ЧИТАЕШЬ ЭТИ СТРОКИ, КОМАНДА СТУДИИ .DAT GAMES НАВОДИТ ПОСЛЕДНИЙ ЛОСК ПЕРЕД САМОЙ ОТВЕТСТВЕННОЙ ДАТОЙ – ФИНАЛЬНЫМ РЕЛИЗОМ.

Мы связались с Дмитрием Демьяновским, директором компании .dat, главным программистом и гейм-дизайнером «Disciples 3: Ренессанс».

? Расскажите, пожалуйста, на какой стадии готовности находится сейчас Disciples 3? Чем занимается команда?

.dat games: Завершен первый этап бета-тестирования, в настоящее время просматриваются и систематизируются отчеты от тестеров. Также сейчас идет активная правка всевозможных багов, ну и, конечно, мы все еще пытаемся внести кое-какие улучшения в игру.

? Каковы результаты первого этапа бета-теста? Насколько сильные изменения последуют после анализа отчетов тестеров?

.dat games: По результатам отчетов значительных изменений не предвидится. Есть небольшие баги, но в целом впечатления игроков от бета-версии положительные. Разумеется, у нас появился обширный список пожеланий. Некоторые предложения вызвали весомый интерес, но, так как игра выходит уже очень скоро, мы тщательно взвешиваем то, что еще можно реализовать, а что нужно отложить на будущее.

? Насколько изменилась игра за последние полтора года, с тех пор как мы писали о ней в журнале? Над чем трудился коллектив студии это время?

.dat games: Нам очень сложно оценивать изменения в игре, так как мы видим ее каждый день. Но люди, которые видят ее не так часто, отмечают, что она действительно становится все лучше и лучше. В последнее время основной объем работ лежал на гейм-дизайнерах (в первую очередь это создание игровых карт) и программистах.

? Очень интересно узнать свежие подробности о сюжетной кампании.

.dat games: Каждая из трех кампаний (за Империю, демонов и эльфов) посвящена одному из главных персонажей истории. Таким образом, игрок сможет посмотреть на происходящее в игре с трех разных точек зрения. Разумеется, будут и неожиданные повороты сюжета, и любовь. Ключевые события мы подадим игроку в виде атмосферных стилизованных роликов.

? Насколько серьезно помогало в разработке проекта сообщество Disciples? Много ли фанатов вашей игры по всему миру?

.dat games: Я не могу назвать точную цифру фанатов по миру, но в России их очень много, и, самое главное, они неравнодушны к разработке Disciples 3! Мы часто с ними спорили, долго и упорно, о тех или иных особенностях проекта и не всегда, к их чести, выигрывали. Предложенные фанатами идеи или аргументы зачастую оказывались крайне убедительными и интересными. Могу сказать с уверенностью, что такие жаркие дебаты с фанатами принесли только дополнительные плюсы нашему проекту.

? Сколько графического контента пойдет в финальную версию игры? Мы знаем, что художники студии потратили уйму времени для создания сотен концептов, персонажей и т.д. Расскажите, пожалуйста, об этом подробнее.

.dat games: В игре огромное количество графического контента. Приведу только цифры. На сегодня в Disciples 3 присутствует 190 уникальных персонажей, из них около 15 (герои и сюжетные персонажи) могут полностью изменять свою внешность, используя найденные или добытые предметы экипировки. К тому же в игре происходит динамическое изменение ландшафта при его захвате какой-либо из враждующих фракций. Причем трансформируется не только текстура земли, но и все объекты на карте. Таким образом, художникам студии пришлось все модели и текстуры деревьев, зданий и всего остального антуража делать в шести (!) вариациях. Ведь помимо традиционных локаций Империи, демонов и эльфов в игре мы увидим земли гномов и нежити, а также сможем сразиться с несколькими бойцами этих рас. Кроме того, для игры было сделано восемь роликов и множество уникальных заставок на брифинги.

? Что каждому в студии нравится в игре? Что больше всего по вкусу лично вам?

.dat games: На самом деле, очень сложно выделить, что именно нравится, а что не нравится в Disciples 3. Я буду прав, если выражу нашу общую точку зрения: мы сделали эту игру таким образом, чтобы она пришлась по вкусу не только разработчикам, но и игрокам.

? Знали ли вы в самом начале, во что ввязываетесь? Disciples 3 сегодня – это титанический труд вашей команды! Чем займетесь сразу после того, как игра отправится на полки магазинов?

.dat games: За четыре года разработки потрачено немало сил и нервов, множество копий сломано в спорах о том, как должна выглядеть настоящая «Disciples 3: Ренессанс». Надеемся, что мы «вырастим» ее достойной и интересной для игроков. После релиза продолжим работу над запланированным дополнением.

? Спасибо за ответы. Ждем с нетерпением игру.

Большую часть игры мы проведем именно в таком ракурсе. К сожалению, скриншоты не могут передать всего очарования сказочного мира: анимированный, практически живой ландшафт, полноценная смена времени суток, потрясающие здания и роскошные тени деревьев.

Имперская столица. Поражает масштабом и эпичностью.

Встреча с драконом – это всегда феерическое, ни с чем не сравнимое зрелище.

За художественную обработку сюжетной линии и диалогов персонажей отвечает Сергей Тармашев – молодой отечественный писатель, хорошо известный по трилогии «Древний». Большая часть информации о прошлом Сергея засекречена – известно только, что он офицер в седьмом поколении, окончил Суворовское училище, рос по гарнизонам в семье военного и в свое время служил в спецназе ГРУ. Сейчас Тармашев живет в Москве, работает инструктором по рукопашному бою и пишет фантастические романы.

Ламберт крупным планом. В доспехах и с комплектом уникальных вещей в инвентаре.

Поле боя генерируется в зависимости от того, где именно происходит сражение. Причем камни, овраги и всевозможные объекты на карте каждый раз расставляются произвольным образом.

.dat games предоставила нашему журналу эксклюзивную информацию о трех ключевых расах игры. В данном номере мы публикуем информацию об Империи – последнем оплоте человечества.

Империя известна среди других рас своей великой гордостью и нерушимыми духовными ценностями. Она фактически является милитаризированной церковью и отличается от других рас Невендаара четкой дисциплиной, позволяющей взращивать великих воинов и полководцев. Императоры постигли премудрости школ волшебства воздуха и света, научились убивать неугодных противников одним незаметным движением руки, исцелять и даровать силы союзникам лучше, чем любая другая раса. Люди в Невендааре – последователи Всевышнего и враги падшего ангела Бетрезена. Из всех рас люди наиболее разнородны. Только среди них ты встретишь и благородных рыцарей, готовых сражаться ради спасения беззащитных до последней капли крови, и отъявленных негодяев, которые даже перед угрозой всеобщей гибели будут искать выгоду только для себя. Для того чтобы выжить в пламени войн, люди объединились в Империю – огромное феодальное государство, управляемое волей императора и знатью (конечно же, с благословления Церкви). Жизнь простого крестьянина нелегка, особенно в периоды войн, когда по дорогам ходят банды разбойников, а зеленокожие, обуреваемые жаждой крови и битв, наводняют приграничные области. Разумеется, еретиками занимается инквизиция, а разбойниками – имперские ассасины, но и это не обезопасит простого человека. Все, что ему остается, – это верить во Всевышнего, который посылает ангелов на помощь в самые темные дни.

Сейчас на престоле Империи Мередор, в прошлом честный и благородный рыцарь, а ныне древний, умудренный сединами старец. Оправившись после борьбы за трон и войны с эльфами, Империя людей стоит на пороге новых потрясений. Но что бы ни случилось, каким бы темным ни был час, знайте: среди людей найдутся храбрые и благородные воины, которые всегда обнажат оружие для защиты слабых. Одним из основных персонажей игры со стороны Империи является Ламберт. Капитан имперской гвардии, завоевавший доверие и уважение своих сослуживцев на

МИНУЛИ ЛЕТА БЫЛОЙ СЛАВЫ ВЕЛИКОЙ ИМПЕРИИ. ПОСЛЕ ВОССТАНИЯ ЭЛЬФОВ РАСПАЛСЯ НА ЧАСТИ НЕКОГДА МОГУЧИЙ КОЛОСС.

Динамическая камера в сражении выбирает наиболее удачные ракурсы.

поле брани, он известен как прирожденный лидер и человек чести.

СЮЖЕТНАЯ ЗАВЯЗКА

Минули лета былой славы великой Империи. После восстания эльфов распался на части некогда могучий колосс. Нет более связей меж разрозненными осколками Империи, смутное время породило множество разбойников и пиратов, замерли некогда оживленные торговые пути. Император Мередор в отчаянии просил Всевышнего о милости к детям своим, ибо государство было обречено на гибель. Разобщенные остатки войска были не в силах удержать армии захватчиков. Алчные бароны, воспользовавшись хаосом, поднимали мятежи. С отдаленных восточных рубежей все чаще приходили донесения о вторжении зеленокожих, медленно, но неуклонно стремящихся вглубь обессиленной Империи. В эти тяжелые времена древнее предсказание зажгло в сердцах людей надежду – Пылающая звезда низверглась с небосвода, предвещая перемены. И капитан гвардии Ламберт во главе надежного отряда был отправлен на ее поиски...

Продолжение следует...

Так сейчас выглядит интерфейс строительства зданий. Справа представлена ветка развития воинов.

ОНЛАЙН

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

И снова об Aion. Если отвлечься от вселенского зла в виде огромных очередей на вход в игру (как минимум на европейских серверах), вылетов клиента на осадах замков, а также волны банов, постигших зарегистрированные с помощью «невалидных» ключей аккаунты, для подписчиков проекта есть и хорошие новости, касающиеся непосредственно геймплея. Так, разработчики планируют значительно увеличить опыт, получаемый за выполнение заданий. Хочется верить, что это сделает развитие персонажа менее болезненным: в наших глазах убийство сотен монстров ради крох опыта не делает игру лучше.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Компания BioWare объявила о начале набора тестеров Star Wars: The Old Republic. Отправить заявку на участие может любой игрок, достигший 18 лет и зарегистрированный на официальном сайте TOR (www.swtor.com/user/register). Дата начала закрытого бета-тестирования держится в тайне. В день икс первые счастливчики, отобранные BioWare, получат письма с инструкциями. Компания планирует постепенно увеличивать количество тестеров.

Интерес к первой MMORPG от BioWare просто колоссальный. Неудивительно, что от наплыва желающих принять участие в тестировании The Old Republic на официальном сайте игры начались технические проблемы: многие просто не смогли отправить заявку. Сейчас все налажено, так что не зевай – регистрируйся! И да пребудет с тобой Сила. ■

В AION БОЛЬШИЕ ОЧЕРЕДИ

В конце сентября наконец-то были запущены американские и европейские серверы онлайновой ролевки Aion: Tower of Eternity. По мнению издателя – южнокорейской компании NCsoft, игра стала главным MMO-проектом этого года. И с этим нельзя не согласиться (думай о безрыбье. – Прим. ред.). Если 2008 год мог похвастаться Age of Conan и Warhammer Online, то 2009-й – разве что довольно посредственной Champions Online. Необычайно высокий уровень интереса к Aion подтверждает всего лишь одна цифра – в США на игру было оформлено 400 тысяч предзаказов. Несложно догадаться, какой кошмар творился на серверах в первые дни после релиза! Чтобы просто зайти в игру, приходилось ждать час, а то и два. В некоторых локациях геймеры выстраивались в очередь, дожидаясь, пока квестовый предмет появится снова.

Издательство NCsoft, естественно, знает о проблемах и принимает меры. Уже добавлены два сервера: один для Америки, другой для Европы. Продюсер игры Лэнс Стайтс (Lance Stites) также пояснил, что геймеры отчасти сами виноваты. Некоторые миры очень быстро стали необычайно популярны, тогда как другие заполнены лишь частично. Совсем скоро будут подключены новые серверы. Вдобавок игрокам разрешат мигрировать с сервера на сервер – первый переезд будет бесплатным, последующие – за деньги.

Тем временем компания Innova, которая выпустит русскую Aion в конце года, начала закрытый бета-тест локализованной версии. Пожелаем им успеха. ■

DUNGEON RUNNERS СВОЕ ОТБЕГАЛА

Если у Aion сотни тысяч подписчиков, то у другой онлайновой ролевки NCsoft – бесплатной Dungeon Runners дела идут неважнецки. А если точнее, то из рук вон плохо: в новогоднюю ночь она прекратит существование.

«Если бы Dungeon Runners была кораблем, я бы сказал: она тонет, – говорит продюсер и главный программист игры Стивен Николс (Stephen Nichols). – Да, течь образовалась довольно давно. Понимаете, о чем я, нет? Игра убыточна. А первое правило бизнеса гласит: бизнес должен приносить прибыль. Мы пытались придумать, как все наладить. Некоторые идеи могли бы сработать, но они рискованны и их воплощение в жизнь недешево. А поскольку недавно наша команда лишилась ключевых разработчиков, успех практически недостижим. Собственно говоря, сейчас за Dungeon Runners присматривают всего три человека. Набирать новых нет смысла. Поэтому в новогоднюю ночь игра будет закрыта».

Немногочисленных фанатов Dungeon Runners ждет некий «эпический финал». Также в качестве компенсации платным подписчикам предложено перебраться в City of Heroes или Guild Wars и целый месяц играть даром. ■

В FUNCOM ГРЯДУТ СОКРАЩЕНИЯ

Funcom бросила все силы на разработку дополнения Rise of the Godslayer.

Команда The Secret World поредела.

В сентябре норвежская студия Funcom открыла новый офис в Монреале. Многие посчитали это признаком финансового оздоровления компании: раз расширяется, значит, дела идут неплохо. Однако оказалось, что открытие канадского филиала – антикризисная мера.

В 2008 году создатель Age of Conan: Hyborian Adventures потерял 33 миллиона 800 тысяч долларов. В этом году убытки удалось снизить, но в плюс компания так и не вышла. В результате руководству Funcom придется уволить 20 процентов сотрудников. Прежде всего сокращения затронут норвежский офис. Части работников предложено переехать в Монреаль. Так экономнее – власти Квебека поддерживают создателей интерактивных развлечений, предоставляя им существенные налоговые льготы.

До недавнего времени у Funcom было 320 сотрудников в пяти странах: в Норвегии, Китае, Швейцарии, США и Канаде. Теперь рук не хватает. Разработка дополнения Age of Conan: Rise of the Godslayer идет по расписанию, а вот The Secret World, амбициозная онлайновая RPG, посвященная борьбе тайных обществ, будет готова еще не скоро. Издатель заявил, что создание проекта займет на несколько месяцев больше, чем было намечено. Впрочем, Funcom никогда не сообщала дату релиза The Secret World, так что компании не за что извиняться перед геймерами. ■

ЦЕНА УСПЕХА WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft кормит тысячи людей.

Blizzard тратит на поддержку WoW миллионы долларов.

На конференции разработчиков игр GDC Austin 2009 один из основателей Blizzard Entertainment – Фрэнк Пирс (Frank Pearce) поведал, каких трудов компании стоит поддерживать в тонусе свою MMORPG. Он привел цифры, характеризующие масштаб игры. Да, все мы знаем, что у нее 11 миллионов подписчиков, но речь шла вовсе не о количестве активных игроков.

World of Warcraft «соткана» из полутора миллионов строчек кода. На данный момент в игре 7650 квестов, 40 тысяч NPC и свыше 70 тысяч заклинаний (подробнее об истории развития WoW читай в дневнике. – Прим. ред.). Для хранения и использования всей этой информации в семи странах мира открыты десять дата-центров, где круглосуточно работают 13 250 блэйд-серверов. Впечатлен? Это еще не все.

218 тестеров получают зарплату за то, что с утра до вечера выискивают программные ошибки в World of Warcraft. Всего же поддержкой игры занимаются 4000 штатных сотрудников и еще 600 – из компаний-партнеров Blizzard. «Мораль всей этой истории: MMORPG – куда больше, чем просто игра», – резюмировал свое выступление Фрэнк Пирс. ■

Сиквел PlanetSide не за горами?

Приятные новости для поклонников онлайнового многопользовательского шутера PlanetSide. Похоже, компания Sony Online Entertainment работает над PlanetSide 2. Иначе с чего бы ей рассылать электронные письма всем нынешним и бывшим подписчикам MMOFPS с просьбой принять участие в опросе? «Мы планируем расширить вселенную PlanetSide при помощи новой игры, – сообщает компания. – Нам очень нужны ваши советы и пожелания. Но не волнуйтесь, оригинальная PlanetSide никуда не денется».

В конце сентября SOE купила права на доменное имя Planetside2.com. Ума не приложим, к чему бы это?. ■

Зомби атакуют SWG.

Ни у кого не вызывает сомнений, что Star Wars: The Old Republic (вероятно, она выйдет уже в будущем году) заметно потеснит на игровом рынке Star Wars Galaxies. Первая MMORPG во вселенной «Звездных войн», запущенная еще в 2003-м, потихоньку сдает позиции. Так, 15 октября были закрыты 12 из 25 серверов игры. Геймеры, забывшие вовремя «переехать», лишились доступа к своим персонажам.

Впрочем, Star Wars Galaxies рано хоронить: к игре регулярно выходят обновления. В одном из ближайших вселенную «Звездных войн» посетят... зловещие мертвецы. Цепочка зомби-квестов навеяна новым романом Star Wars: Death Troopers. ■

Автор:
Иван Гусев

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

SPORE CREATURE CREATOR 2D

DUCK HUNT

HUJE TOWER

LEGO INDIANA JONES ADVENTURES

ALICE IS DEAD: CHAPTER ONE

РАЗРАБОТЧИКОВ ФЛЕШ-ИГР ЧАСТО КРИТИКУЮТ ЗА НЕОРИГИНАЛЬНОСТЬ. ДЕСКАТЬ, СКОЛЬКО МОЖНО ЗАНОВО ИЗОБРЕТАТЬ «ТЕТРИС»? НЕ НАДОЕЛО ЛИ? НЕ ПОРА ЛИ ВЗЯТЬСЯ ЗА УМ И НАЧАТЬ ТВОРИТЬ? МУДРЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ВЕДУТСЯ НА РАЗГОВОРЫ О ВЫСОКОМ. ОНИ ЗНАЮТ, ЧТО ОРИГИНАЛЬНОСТЬ – НЕ САМОЕ ГЛАВНОЕ. В ДАННОМ ВЫПУСКЕ РУБРИКИ «ФЛЕШ-РОЯЛЬ» ПРЕДСТАВЛЕНЫ ПЯТЬ ХОРОШИХ ИГР, ОСНОВАННЫХ НА ЧУЖИХ ИДЕЯХ.

SPORE CREATURE CREATOR 2D

- **АДРЕС:** www.spore2d.com
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2451KB
- **ОЦЕНКА:** 3

Предположим, ты по неясной причине пропустил последнюю игру Уилла Райта (Will Wright) Spore. Например, накануне релиза этого симулятора эволюции тебя выбросило на необитаемый остров или до недавнего времени ты состоял в секте, где не жалуют электронные развлечения. Неважно. Главное, сейчас ты можешь совершенно бесплатно попробовать Spore на вкус, ведь недавно компания Electronic Arts выпустила небольшую флешку Spore Creature Creator 2D. По сути, это двухмерный редактор персонажа. Его возможности внушают уважение – доступны 250 частей тела, и ты можешь создать практически любое придуманное тобой существо, раскрасить его и опробовать в деле.

Поскольку Spore Creature Creator 2D – рекламная игра (она продвигает в массы Spore Hero для Wii), не жди особых изысков. Однако время за этой флешкой летит незаметно. Кстати, созданное существо можно отправить другу в виде электронной открытки. ■

DUCK HUNT

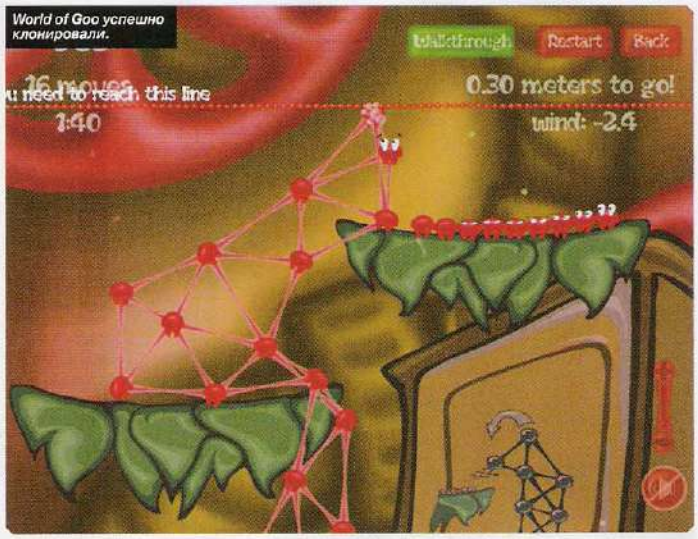
- **АДРЕС:** fizziebot.com/duckhunt.php
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 727KB
- **ОЦЕНКА:** 4

В 1984 году японская компания Nintendo выпустила аркаду Duck Hunt. В комплекте с игрой шел «лазерный» пистолет, который подключался к приставке Nintendo Entertainment System (у нас более известной как «Денди»). По экрану летали утки, обычно пара, а ты по ним палил. Смешная охотничья собака приносила добычу (или не приносила, тут все зависело от твоей меткости). Ничего особенного в этой игре не было, но в середине 80-х геймеры готовы были проводить за ней дни и ночи напролет.

Сегодня Duck Hunt справедливо считается классикой. Не так давно некий студент сделал замечательный ремейк этой игры. Флеш-версия выглядит и звучит практически как оригинал. Отличие, по сути, одно – целиться и стрелять нужно при помощи мыши. Студенты исторических факультетов, которым не удалось разыскать картридж Duck Hunt, должны в обязательном порядке ознакомиться с этой флешкой. Самые отчаянные могут попытаться пробиться в TOP10 лучших охотников. ■

HUJE TOWER

- **АДРЕС:** jayisgames.com/games/huje-tower
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1004KB
- **ОЦЕНКА:** 4



World of Goo успешно клонировали.

Будем честны, Huje Tower – это клон. Но одно дело, когда разработчики выпускают никому не нужный вариант Pac-Man, и совсем другое, когда речь идет о «духовном наследнике» одной из лучших казуальных игр прошлого года. И что немаловажно, полностью бесплатном!

Huje Tower создана по канонам World of Goo. Только в этой игре главные герои – бактерии, решившие выбраться из канализации на белый свет, чтобы полюбоваться звездным небом. Если ты играл в World of Goo, тебе не нужно объяснять, чем придется заниматься: строим башни из бактерий, поднимаемся все выше и выше, пока не достигнем заветной отметки. Бактерии отличаются друг от друга: к примеру, коричневую хорошо использовать в качестве противовеса, когда нужно укрепить покосившуюся «башню». Работать следует с учетом законов физики, поскольку нестабильная конструкция может развалиться от одного чиха и уровень придется начинать сначала. ■

Игра скрасит недели, оставшиеся до выхода Lego Indiana Jones 2.

LEGO INDIANA JONES ADVENTURES

- **АДРЕС:** indianajones.lego.com/en-us/games/adventures/default.aspx
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** очень высокая
- **РАЗМЕР:** 4361KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Lego Indiana Jones Adventures, созданная студией Three Melons, наглядно демонстрирует, что рекламные игры тоже могут быть хорошими. Эта, по сути, представляет собой коллекцию незамысловатых мини-игр, но захватывает – больно уж качественно сделана. В первом эпизоде придется убегать от громадного камня, катящегося за Инди, успевая сшибать кнутом пауков на пути и цепляться за лианы, чтобы не свалиться в пропасть. На бегу нужно собирать монетки, секреты и искать трамплины, забрасывающие в секретные места.

Второй эпизод Lego Indiana Jones Adventures предлагает заняться практически тем же, но на сей раз за мистером Джонсом ползут на удивление резвые змеи. Действие перенесено в Египет – здесь свои «декорации» и оригинальные ловушки. Дальше предстоит спасаться от погони на автомобиле, а потом... Сам увидишь. Игра достойна внимания: дизайн, геймплей и звуковое оформление на высоком уровне! ■

ALICE IS DEAD: CHAPTER ONE

- **АДРЕС:** www.newgrounds.com/portal/view/511552
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 914KB
- **ОЦЕНКА:** 5

В стране чудес нужно уметь постоять за себя.

В свое время Американ МакГи (American McGee) сделал игру о Стране чудес без тормозов, куда Алиса угодила прямиком из психушки. Экшен American McGee's Alice – отличный образец того, как можно интересно рассказывать старые сказки на новый лад.

Создатели Alice is Dead: Chapter One тоже черпали вдохновение в творчестве Льюиса Кэрролла. В Стране чудес снова все плохо. Алиса, кажется, мертва – или здорово притворяется. Тот, от чьего лица ведется повествование, не может вспомнить, кто он и что произошло. Герой просто подбирает все, что видит: игральную карту, черенок лопаты, бутылку... и пытается уйти подальше от трупа Алисы (в ее кармане лежит записка «Убей Кролика»).

Alice is Dead – очень занятная нуар-адвенчура со странноватой логикой в духе Кэрролла. Игра, к сожалению, коротка (на ее прохождение вряд ли уйдет больше получаса), но развязка действительно интригует. ■

Автор:
Святослав Торик

Когда-то рангов ремесленных профессий было всего три. С выходом нового дополнения это количество удвоится.

WORLD OF WARCRAFT

ПЕРВАЯ ПЯТИЛЕТКА

ПЯТЬ ЛЕТ ПРОШЛО С ТОГО ХОЛОДНОГО НОЯБРЬСКОГО ДНЯ, КОГДА НА ПОЛКАХ МАГАЗИНОВ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ ПОЯВИЛИСЬ КОРОБКИ WORLD OF WARCRAFT. ЦЕЛУЮ ПЯТИЛЕТКУ МИЛЛИОНЫ ИГРОКОВ ПЕРИОДИЧЕСКИ ПОГРУЖАЮТСЯ В ОГРОМНЫЙ МИР, ГДЕ СОСЕДСТВУЮТ ЛЮДИ И ЭЛЬФЫ, ГНОМЫ И ДВОРФЫ, ОРКИ И ОГРЫ. ЧТОБЫ ОТМЕТИТЬ СОБЫТИЕ, РАЗРАБОТЧИКИ ВЫПУСТИЛИ НОВОЕ ОБНОВЛЕНИЕ (ПРАВДА, НЕМНОГО РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ) И ОБНАРОДОВАЛИ ЦЕЛУЮ КУЧУ РАЗЛИЧНЫХ ФАКТОВ. ТАК ЧТО ДАВАЙ ОГЛЯНЕМСЯ НАЗАД И ПОСМОТРИМ, ЧЕРЕЗ ЧТО МЫ ПРОШЛИ.

Население мира очень разношерстно: в WotLK появились даже разумные моржи-гуманоиды.

Изменяемые погодные условия – реальный прорыв в World of Warcraft. Хочется надеяться, не последний.

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

К выходу игры 23 ноября 2004 года дизайнеры Blizzard подготовили всего 600 заданий. Сейчас с учетом дополнений The Burning Crusade и Wrath of the Lich King количество квестов возросло более чем в десять раз – их 7650. Как сообщил Джефри Каплан (Jeffrey Caplan), ведущий дизайнер WoW, с июля 2007 года по март 2009 года было завершено более 8 миллиардов квестов, а в среднем игроки выполняют порядка 16 миллионов заданий каждый день! Цифры жуткие, но вспомни сам: от начальной локации твоей расы до самой Ледяной короны ты качался в основном на квестах. Ведь получать новые уровни за счет однообразного убийства монстров или зачистки отдельно взятого подземелья не так интересно, как выполнять при этом самые разные миссии – от простеньких поручений типа «поговори с персонажем через дорогу» до многоступенчатых заданий. Помнишь, к примеру, цепочку квестов на убийство демона в Выжженных землях? Она состоит из 23 заданий! О да, я помню, как мне пришлось посетить кучу мест на обоих континентах, пообщаться с мертвыми героями, выбить у мурлоков документы, освободить воинов от демонического рабства, выяснить имя их поработителя (выполнив отдельное задание для охотника на демонов), выковать оружие против этого демона и наконец сокрушить его. Это же поистине эпическое приключение!

А вот еще: в игре 70 тысяч умений. Прекрасно понимаю твое удивление, но на самом деле в этот список входят не только «малая волна исцеления» и «иммолейт импрувед» (если ты не в курсе, ищи соответствующий ролик на YouTube. – Прим. ред.). Разработчики создали движок таким образом, чтобы практически каждое действие называлось заклинанием (spell). Оно имеет время произношения (casting time), результирующий эффект и еще массу параметров. К заклинаниям относятся все умения игровых персонажей: от вполне понятных «чародейской вспышки» и «стрелы тьмы» до не совсем логичных «пинка» и «зуботычины». Впрочем, на десять классов 7 тысяч заклинаний и умений было бы многовато. Поэтому в их число записаны профессиональные умения (рыбалка, например), употребление пищи и напитков, разного рода события, действие на персонажа эликсиров и многое-многое другое. Но хватит раскрывать секреты разработчиков. Основа любой MMORPG – это раз-

Порой дизайнеры откровенно хитрили, создавая новые модели. Видишь самолет?

Несколько дополнительных деталей – и его уже не узнать.

витие, так давай посмотрим, что изменилось в WoW за эти пять лет.

МУСОРЩИК ЗА РАБОТОЙ

В первую очередь следует отметить улучшение игры: как правило, происходило это (и происходит сейчас) посредством упрощения. Если раньше вызов ездового животного занимал три секунды и это доставляло неудобство в определенных ситуациях, то сейчас вскочить на любимую лошадку можно всего за полторы секунды. Упрощается и упраздняется все, что раздражает игроков, мешая им получать удовольствие. Лень добираться до входа в подземелье? Не проблема, введем камни встреч – теперь достаточно, чтобы к инстансу подошли два игрока, которые призовут остальных. Трудно контролировать уровень угрозы по отношению к монстру? Введем предупреждающие надписи. Не помогло? Тогда держите очевидное: текущий уровень агро в процентах прямо на плашке с данными о противнике. Проплыть по волнам своей памяти может любой. Могу продемонстрировать на собственном примере.

Играть я начал в феврале 2006 года, незадолго до выхода патча 1.10, носящего название Storms of Azeroth. Открываем patch notes и читаем, прямо подряд читаем. Улучшение набора брони, так называемого Dungeon Set 1. О да, ужасно сложная по тем временам цепочка заданий: например, требовалось пройти Стратхольм за 45 минут. Причем сам сет, известный как tier 0.5, был так себе – всего лишь лучшая «синька» в игре. Погода! Ввели погодные

YOU ARE NOT PREPARED!

Вначале было даже не слово – лишь небольшой набор локаций: ни одного рейдового подземелья, ни одного поля сражений, даже очки чести стали выдавать не сразу после релиза. Чтобы ты мог полностью осознать великолепие игры, сгенерированное разработчиками за эти пять лет, я набросал полный список контент-патчей с самыми важными нововведениями в каждом из них. Читай и вспоминай.

World of Warcraft

1.1 World of Warcraft (первые рейды на 40 человек: Логово Ониксии и Огненные недра)
1.2 Mysteries of Maraudon (подземелье Мародон)
1.3 Ruins of the Dire Maul (подземелье Забытый Город)
1.4 The Call to War (новая PvP-система, очки чести)
1.5 Battlegrounds (поля сражений: Ущелье песни войны и Альтеракская долина)
1.6 Assault on Blackwing Lair (рейдовое подземелье Логово Черного крыла)
1.7 Rise of the Blood God (рейд Зул'Гуруб и поле сражений Низина Арати)
1.8 Dragons of Nightmare (переделка Силитуса, четыре дракона Изумрудного сна)
1.9 The Gates of Ahn'Qiraj (Храм Ан'Киража и Руины Ан'Киража)
1.10 Storms of Azeroth (улучшение набора брони tier 0 и погодные эффекты)
1.11 Shadow of the Necropolis (старый Наксрамас на 40 человек)
1.12 Drums of War (PvP-задания в Силитусе и Восточных Чумных землях)

The Burning Crusade

2.0.1 Before the Storm (система поиска группы, подготовка к дополнению)
2.0.3 The Burning Crusade (открытие Темного портала в Запределье)
2.1.0 The Black Temple (Черный храм и новые фракции)
2.2.0 Voice Chat (голосовой чат)
2.3.0 The Gods of Zul'Aman (Зул'Аман, возможность видеть баффы и дебаффы на врагах)
2.4.0 Fury of the Sunwell (остров Кель'Данас, подземелье Терраса Магистров, рейд Солнечный Колодец)

Wrath of the Lich King

3.0.2 Echoes of Doom (новые таланты, профессия, система достижений)
3.1.0 Secrets of Ulduar (рейд Ульдуар, двойная специализация, Серебряный турнир)
3.2.0 Call of the Crusade (инстанс Испытание крестоносца, рейд Испытание чемпиона, поле сражений Остров Завоеваний)...

40 мертвецов на сундук Рагнароса. Нет, не 40, а 37. И не на сундук, а на схрон. И не Рагнароса, а Мажордома. Epic fail.

Полеты в Нордсколе и Запределье стали настолько привычными, что невозможность летать над Старым миром здорово расстраивает.

условия, без которых сейчас игру представить попросту невозможно: пыльная буря в Танарисе, дождь в Кратере Ун'Горо, метель в горах Альтерака... Изменения в инстансах: раньше в Некроситет, Стратхольм и Глубины Черной горы пускали рейды количеством не менее десяти человек, сейчас же это обычные групповые подземелья. Вот, кстати, странно – тогда дизайнеры отказались от «десяток», а сейчас самые популярные и простые рейды рассчитаны на десять человек. Еще один важный момент того обновления: опыт, получаемый на максимальном уровне за выполнение задания, автоматически конвертируется в деньги. Таким образом появился вполне осязаемый стимул к дальнейшему выполнению квестов. Наконец, патч запомнился тотальной переделкой талантов жреца, не считая обычных исправлений ошибок.

Как видишь, всего одна «именная» заплатка меняет значительную часть игры – в основном геймплей, конечно, но не забывают и о графической составляющей. А всего таких бесплатных добавок было более 20 штук!

Картинка из серии «ММО – это просто и понятно». А потом все пошло на упрощение...

...впрочем, ради заветного кусочка Атиеша можно было пойти на любые сложности.

ДОЛГОЕ И СТРАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Самое коварное и печальное во всем этом – со временем стираются впечатления о том, как нелегко было играть нынешним ветеранам по молодости лет. Мы оглядываемся назад и с удивлением вспоминаем, что набор групп в подземелье проводился только в столицах, потому что не было отдельного чата для поиска группы. Что все возможные локации открывали не ради очередного достижения, а для интереса. Что, если сильно поднапрячься, можно получить ранг «фельдмаршал» уже на следующей неделе... Сегодня мы не мыслим игру без летающих средств передвижения, ювелирного дела, глифов и «героиков». Другой вопрос, плохо ли это?

На мой взгляд, нет ничего дурного в постепенном развитии игры. Специфика онлайновых игр такова, что постоянные обновления и дополнения – обязательная часть жизненного цикла. Создавая новый контент, разработчики всегда должны принимать во внимание текущие реалии. Ведь в огромную, сложную систему очень трудно внести изменения, не нарушив игровой баланс.

И за этот невероятный труд, за это постоянное желание и возможность менять мир Warcraft низкий им поклон и долгих лет жизни их продукции. Спасибо, Blizzard Entertainment! Встретимся через пять лет! ■

В оригинале было шесть так называемых outdoor-боссов. В The Burning Crusade убрали одного и добавили двух, во Wrath of the Lich King не добавили ни одного. Весьма тревожная тенденция.

Автор:
Дмитрий Рубинчик

Фракция выживших на таинственном острове.

СТАТУС
МАГИСТР, ЭЛЬФ-ВОЛШЕБНИК

ДИСЛОКАЦИЯ
РАСКОЛ, НЕИЗВЕСТНЫЙ ОСТРОВ В АСТРАЛЕ

ПРИВЕТ! НА ПРОТЯЖЕНИИ ЦЕЛОГО ГОДА МЫ ПУБЛИКОВАЛИ В ЖУРНАЛЕ ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН», В КОТОРЫХ ОНИ ДЕЛИЛИСЬ ПОДРОБНОСТЯМИ О СОЗДАНИИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИГРЫ В ИЗВЕСТНОЙ ВСЕЛЕННОЙ. НАКОНЕЦ ПРОЕКТ ДОСТИГ СТАДИИ ОТКРЫТОЙ БЕТА-ВЕРСИИ: ПРИШЛА ПОРА УВИДЕТЬ ВСЕ СОБСТВЕННЫМИ ГЛАЗАМИ. ИТАК, ЗАВЕТНЫЙ КЛЮЧ К «АЛЛОДАМ ОНЛАЙН» ПОЛУЧЕН. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АСТРАЛ!

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН»

ЛУЧШЕ ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ, ЧЕМ СТО РАЗ УСЛЫШАТЬ

Я ВОТ ЭЛЬФОМ СТАТЬ ХОЧУ...

Создать персонажа оказалось проще простого, ибо я, не изменяя своим вкусам, во всех играх пробую играть за мага. Вообще, в «Аллодах Онлайн» всего шесть рас и восемь классов, и, сдается мне, здесь каждый сможет найти себе героя по душе. Мой выбор пал на волшебника-эльфа.

Зарегистрировавшись в качестве участника открытого бета-теста игры «Аллоды Онлайн», я, предвкушая встречу с полюбившимся по первым частям миром, скачал игровой клиент и приступил к созданию персонажа. Эпическая музыка «Аллодов» сразу настроила на торжественный лад. Для начала необходимо выбрать фракцию, за которую ты планируешь играть: будет это демократичная Лига или тоталитарная Империя. Мне все-таки по душе милая славянская атмосфера Древней Руси, прекрасно передающая настрой русских сказок и былин. Луга, поля, березки... Очень уж хочется ощутить пресловутый русских дух, обещанный разработчиками.

Определившись с фракцией, необходимо выбрать расу. В состав Лиги входят людиканийцы, эльфы и милые гибберлинги.

С людьми все ясно: здесь преобладают славянские типажи, приятные лица, соразмерные пропорции тела. Пушистики-гибберлинги, конечно, умиляют. Создавая персонажа, получаешь не одного, а сразу трех похожих гибби! По легенде у расы гибберлингов часто рождаются тройняшки, связанные друг с другом телепатической связью. Называется такая семейка «росток» – троица практически никогда не разлучается: думают и действуют все трое как один персонаж.

ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ

Но больше всех меня покорили эльфы: изящные, легкие, с горящими глазами без зрачков, они в отличие от других рас буквально парят над землей благодаря маленьким крыльям за спиной. К слову, Империя, представляющая собой образец индустриального тоталитарного государства, предлагает не менее интересный набор: смуглые и темноволосые в подавляющем большинстве люди-хадаганцы, свирепые громадные орки и загадочные Зэм – полумертвецы-полумеханизмы.

Классы персонажей также представлены на любой вкус: воины, храмовники, разведчики, волшебники, мистики, жрецы, некроманты, язычники – кого только не встретишь в расколотом мире Сарнаута! Каждой расе доступно от четырех до шести классов. Персонажи одного класса, например жрецы, располагают одинаковым набором умений, за исключением уникального, расового. Естественно, каждый персонаж играет определенную роль в группе: какая же ММО обойдется без классических танка, лекаря и мага? При желании есть возможность сделать героя с узкой специализацией, усиливая определенные характеристики персонажа.

С КОРАБЛЯ НА БАЛ

Выбрав внешность персонажа, придумав ему имя и зафиксировав свое решение волевым нажатием кнопки «о'кей», ты попадешь в стартовое приключение. Да-да, не удивляйся! Каждый персонаж начинает свой путь в мире «Аллодов» в отдельном инстансе. В нашем случае (персонаж-эльф), впрочем, это касается и всех приверженцев Лиги – это башня Великого мага на небольшом островке. Данное отличие «Аллодов» от многих других MMORPG сразу бросается в глаза: давно стала привычной схема, когда

Эльфийку демон полюбил своею трепетной любовью...

новичок оказывается в спокойном районе недалеко от столицы, где постепенно получает необходимые сведения об игровом мире и управлении. Только достигнув определенного уровня, персонаж попадает на «большую землю».

В мире Сарнаута все иначе: с первых шагов игрок становится свидетелем «неожиданного» события (для Лиги это гибель Великого мага, удерживающего аллод) и сразу же окунается в водоворот событий, ощущая свою причастность к происходящим баталиям. Первые задания помогут разобраться с управлением, интерфейсом, использованием умений и игровых предметов. Квестодатели в стартовой зоне расположены линейно и постепенно вводят новобранцев в курс дел: кто с кем воюет, какие в «Аллодах» подстерегают опасности, как можно перемещаться по миру. Если у персонажа есть для тебя задание, ты увидишь над его головой желтый восклицательный знак (знакомо, да?), а особо важные сюжетные квесты отмечены «солнечным» значком. По ходу прохождения «Аллодов» время от времени появляются подсказки в виде красной книги со знаком вопроса на обложке. Их рекомендуется изучить даже опытным любителям онлайн-игр. Ведь порой в подобных руководствах поясняются некоторые элементы геймплея, присущие только «Аллодам Онлайн».

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Итак, приключения начинаются! В связи с катастрофической ситуацией, сложившейся на аллоде из-за гибели Великого мага, необходимо срочно найти выход из бедственного положения. Это и было моим первым заданием. Стоит напомнить, что в мире аллодов единственным условием сохранения суши от поглощения агрессивным астралом является присутствие на каждом острове своего Великого мага, способного удерживать защитную сферу аллода.

Причина всех бедствий на острове – попытка переворота, предпринятая канийскими повстанцами. Вместе с отрядом управляемых компьютером персонажей мне пришлось сразиться с враждебным отрядом мятежников, попробовав все же удержать защиту острова.

Уже здесь, в стартовом приключении, удалось наконец не только как следует разглядеть обещанных разработчиками астральных демонов, но даже повоевать с ними.

ФИНТ УШАМИ

Справившись с недругами, твой персонаж и его команда готовятся переместиться через телепорт в столицу. Но не тут-то было! Оказывается, портал неисправен, а беженцы попали на необитаемый остров. Вот здесь мы и встречаемся впервые с обещанными березками, цветочками и другими представителями флоры и фауны средней полосы. В лесах бродят рыси, олени, медведи, растительный мир также поражает разнообразием. Фракции выживших, а именно так теперь именуются мой волшебник и другие «сбежавшие» персонажи, предстоит обустроиться на острове, добыть пропитание, вылечить раненых и разгадать загадки, которые таинственный остров подкидывает на каждом шагу. В отличие от стартового приключения эта локация не изолирована: сюда попадают все игроки фракции и учатся взаимодействовать друг с другом. Задания раз от раза усложняются, монстры становятся все сильнее и сильнее, а выполнение некоторых миссий возможно только группой. Что ж, будем сколачивать ряды, ведь впереди нас ждут гораздо более опасные противники: имперские воины и астральные чудовища. С нетерпением жду с ними встречи. ■

Эльфийская уличная магия.

Так вот ты какой, северный олень!

Мы – милашки, гибберы-тройняшки.

Авторы:
Серж Блад, Жанна Лут

Вот отсюда все и начинается. С огромного дерева без признаков корней.

По крайней мере в процессе прокачки разработчики обеспечивают игрока заданиями.

SHAIYA: ЖЕЛАНИЯ БОГИНИ

НА ДВОИХ

ПОТЕНЦИАЛЬНОЕ ЗАСИЛЬЕ ЗАРУБЕЖНЫХ КЛИЕНТСКИХ ММО НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ НАЧИНАЕТ ОБРЕТАТЬ ВПОЛНЕ РЕАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ. ЧУТЬ ЛИ НЕ КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ ИЗДАТЕЛИ АНОНСИРУЮТ ПОКУПКУ ПРАВ НА ЛОКАЛИЗАЦИЮ ОЧЕРЕДНОГО ПРОДУКТА РОДОМ ИЗ АЗИИ. ЧТО САМОЕ ЛЮБОПЫТНОЕ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ ЭТИХ ИГР ВПОЛНЕ ЗАСЛУЖИВАЮТ ПАРЫ СТРАНИЦ В ЖУРНАЛЕ. НО, ПОСКОЛЬКУ ШТАТНЫЕ МЕМУАРИСТЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ НЕ ВЫЛЕЗАТЬ ИЗ УЮТНЫХ «ПОДПИСНЫХ» ИГРУШЕК, ПРИХОДИТСЯ БРАТЬ ДЕЛО В СВОИ РУКИ. А МЫ, В ОБЩЕМ, И НЕ ПРОТИВ: ДВЕ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ВСЯКО БОЛЬШЕ ОДНОЙ. ИТАК, ПРИВЕТСТВУЙТЕ, ВПЕРВЫЕ НА НАШИХ СТРАНИЦАХ МАТЕРЫЙ ГЕЙМЕР СЕРГЕЙ И КОРОЛЕВА КАЗУАЛА ЖАННА. ЭТО УНИКАЛЬНОЕ ДУО ВО ПЛОТИ СЕГОДНЯ РАССМОТРИТ ПРОЕКТ «SHAIYA: ЖЕЛАНИЯ БОГИНИ».

- **НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ:** Сентябрь 2009 года
- **РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ:** 1.1 Гб
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.zzima.com/shaiya

Сразу хочу отметить, что я отношусь к условно-бесплатным проектам с определенной долей подозрения и скептицизма. Слишком часто приходится наблюдать, как разработчик буквально на коленке лепит продукт, а издатель, даже не тестируя, выпускает его на рынок. Аргумент у обоих одинаковый: и так сойдет.

– Просто ты ничего не понимаешь! Качество стоит очень больших денег. А раз в эту игру можно поиграть вообще бесплатно, то никаких претензий быть попросту не может!

– Разговор тупиковый: мы все равно останемся при своих. Кому-то нравится подписка и развитие, кому-то бесплатность и доступность... О, вот и клиент скачался.

– Ура, ура, запускай! Хочу эльфийку-магессу!

РЕДКОСТНОЕ СОЗДАНИЕ

– А с чего ты вообще взяла, что там есть эльфийки? В наличии магов-то я не сомневаюсь. Какая ж ролевушка откажет себе в таком удовольствии...

– Я на сайте читала. В игре есть две стороны: светлые (люди и эльфы) и темные (вейлы и нордены); всего по шесть классов на каждую. Эти классы, правда, друг друга дублируют. Например, у светлых есть хранители, а у темных – стражи, но это на самом деле одно и то же.

– Я же говорю – пытаются сэкономить на всем подряд. Запускаю игру. Придумывай себе эльфийку.

– Нет уж, придумывать будем эльфа. Все-таки ты играешь, а я так, над душой стою.

– Ох уж эти женщины! В таком случае наш волшебник будет блондином с хвостиком.

– Ладно... А что такое уровень сложности? Зачем он?

– Хм, если почитать описание, то станет ясно: на первом уровне сложности прокачка простая, но ограничена 30-м уровнем и некоторые умения персонажа недоступны. На втором все как надо. На третьем дают больше способностей, но качаться сложнее, к тому же сначала придется прокачать персонажа на втором уровне. А на четвертом (легендарном) уровне сложности персонаж исчезнет навсегда, если после смерти его не воскресить в течение нескольких минут.

– Давай второй. Будет у нас эльф-маг в звании «солдат». А теперь пора справить ему новые сапожки!

– Сейчас зайдем в игру – посмотрим, чего и кого там можно справить.

– Ой. Это что, все? Просто экран загрузки и сразу игра? А где красивая заставка про эпические события с легендарными героями?

– А чего ты хотела от условно-бесплатного продукта? Огромный дуб перед носом и квестодатель неподалеку – типично для таких игрушек.

– Ну так пойдем поговорим с дяденькой, пусть даст квест на новые сапожки!

– Жанна Эмеральдовна, не скандальте. Будет вам обновка. Но не раньше, чем я разберусь, почему мой персонаж так нелепо разворачивается и двигается. А еще я в настройках видел пункт «автоходьба», но почему-то при нажатии на кнопку ничего не происходит...

– А ты попробуй еще раз нажать! Два–три раза нажать!

– Неочевидное, но вероятное. Оказывается, надо нажать на кнопку бега два раза. Как ты догадалась? А, неважно. Пойдем за квестом.
– Ой. А чего это с текстом? Почему буковки не переносятся по-человечески и текст прыгает?
– Я бы еще раз сослался на определенные тонкости разработки и издания игры, но меня не поймут. Скорее всего, какие-то технические ограничения в локализации.
– Ну и ничего страшного. Лично мне они не мешают. Пойдем лучше бить... Кого там нам сказали бить?
– Вороватых мартышек. И почему я не удивлен?

КОГНИТИВНЫЙ ДИССОНАНС

– О, а вот и первая шмотка в награду. Стеганые поножи 1... Интересно, почему 1? Вроде уровень не первый... Может, это порядковый номер появления предмета в игре... Ладно. Надеваем... Стоп! Это еще что такое?!
– Хи-хи! А что? Милая юбочка, тебе идет!
– Гм. Нам идет, раз уж на то пошло. Уж не знаю, чья это вина – разработчиков или переводчиков, но если предмет одежды выглядит как юбочка, то это именно юбочка, а не «стеганые поножи 1»!
– Не кричи, всех мартышек уже распугал. Подумаешь, юбочка. Тебе же главное в ней что?
– Ну... +3 к мудрости и +3 к интеллекту...
– Именно! Так что наслаждайся своими циферками и не возмущайся!
– Да, но к этой юбочке еще прилагаются чулки с подвязками!
– Какой ты нудный!
– Кстати... А тебя не пугает музыка в игре? Странная она: то играет, то нет. Такое ощущение, будто треки где-то скрываются и включаются лишь по приказу генератора случайных чисел. Причем каждый раз внезапно, когда меньше всего этого ждешь.
– Не понравилась музыка, отключи и слушай винамп! Чего ты как маленький?

Огромный сияющий знак над головой говорит нам: «Не проходите мимо! Только у нас, только сейчас – свежие задания и уникальные награды!»

– Так, хватит! Мы играем уже пятый час, а согласия все не видно. Предлагаю высказываться.

Торговцы с радостью скупают всякий хлам, но при этом на продажу не предлагают ровным счетом ничего.

МНЕНИЯ

– Я опытнее, поэтому и начну. Итак, у «Shaiya: Желания богини» наблюдается определенный дефицит качества. В целом игра выглядит и даже играется достаточно просто и понятно, однако десятки мелочей основательно мешают получать полноценное удовольствие. Например, между использованием приемов есть глобальная задержка – вот только выяснить, сколько она составляет, можно лишь опытным путем. Невозможно переназначить горячие клавиши на приемы. Отклик между нажатием на клавишу и реакцией игры заметный, чем и напрягает. Графика – на уровне своих системных требований (весьма скромных). На мой взгляд, играть в «Желания богини» имеет смысл лишь тогда, когда под рукой нет более качественного проекта.
– Нет, все-таки ты зануда. Не видишь самого главного. Графика, интерфейс, звук... Фи, какое клише! Ты лучше посмотри вокруг! Видишь, как на полянке порхают бабочки? Замечаешь, как дикий вепрь вынюхивает что-то в траве? Тебя впечатляет, как персонаж метает огненный шар и как с визгом падает очередная мартышка? Вот что по-настоящему завораживает! Это же самый настоящий, живой мир! И вообще, зря ты не почитал легенду о богине, она очень красивая! ■

Весьма приятно, что на карте отображается, где на карте стоит ключевой персонаж (если с ним нужно поговорить для выполнения задания).

По селению Эльбеаги носятся эльфы-маги в юбочках. Тысячи их!

На растительность дизайнерские силы определенно не жалели. Райские кущи какие-то.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Кирилл Аврорин

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

ШТОРМ В РУКАХ ИГРОКА

Мышь Cooler Master Storm Sentinel Advance

Долгое время специалисты компании CoolerMaster, широко известной своими корпусами и блоками питания, разрабатывали новую игровую мышь. Новинка вышла под названием Sentinel Advance и вобрала в себя множество инновационных технологий. Как и аналоги, она оснащена встроенной памятью, возможностью переключения чувствительности и игровых профилей «на лету». Было также увеличено разрешение (до 5600 точек на дюйм) и реакция на быстрые движения. Как указывается в официальном пресс-релизе, мышь на 100% точно отслеживает движения, сделанные со скоростью до 6 метров в секунду. Уточним, что большинство геймеров ограничиваются скоростью 3–4 метра в секунду. Другая интересная возможность – противоугонное устройство, если можно так сказать применительно к мышке. При помощи специального крепежа мышь не утащат во время очередного сетевого режима. Интересно, будет ли резон у злоумышленников этим заниматься и какой ожидается цена супермыши?

СЕТЕВЫЕ УСТРОЙСТВА ПОУМНЕЮТ

Роутер ASUS RT-N13U

В скором времени на прилавках магазинов появится новый роутер – Asus RT-N13U. Многие пользователи без интереса следят за новинками среди сетевых устройств, а зря. В новой версии роутер сохранит поддержку всех самых скоростных стандартов передачи данных без проводов, а также получит новый мощный комплект программного обеспечения EZ-UI. В удобном графическом режиме программа позволяет настраивать удаленную работу с различными периферийными устройствами, включая принтеры и сканеры, осуществлять загрузку контента из Сети при выключенном ПК и многое другое. Самое приятное, что управление сетевыми подключениями, настройка уровня безопасности и т.д. будут теперь происходить не в унылом web-интерфейсе, а в приятной и понятной многим графической программе, в которой без труда разберется даже неопытный пользователь. Продажи нового роутера начнутся в скором времени, стоимость его составит не более 80 долларов.

МОБИЛЬНАЯ КНИГА

Телефон Toshiba Biblio

На родном для нее рынке компания Toshiba представила оригинальный новый мобильный телефон Biblio. Он ориентирован в первую очередь на тех пользователей, кто часто использует свой смартфон или коммуникатор в качестве электронной книги. Специально оптимизировав экран и программное обеспечение, японцы не остановились на достигнутом. Они встроили оригинальную клавиатуру, каждая клавиша которой является отдельным экраном, построенным на основе жидких чернил. Это дало неплохой эффект – подсветка клавиатуры отнимает минимум энергии, знаки хорошо читаются, а также могут принимать значения абсолютно любого алфавита. Таким образом, русификация подобного телефона будет заключаться лишь в обновлении программного обеспечения, не более того. Инженеры сообщают, что и внутри нового телефона кроется немало технических новшеств, но, к сожалению, более подробной информации пока нет.

От редакции: в предыдущем номере мы допустили досадную ошибку в названии компании Raptor Gaming Technology. Приносим свои извинения данному производителю и спешим сообщить, что именно эта компания произвела на свет мышку BioXar GM1.

И СКОЛЬКО?

Подробности о Nokia Booklet 3G

После нескольких интересных новостей о готовящемся к выпуску нетбуке от Nokia, первом в истории компании, стали известны менее радостные факты. Как сообщают источники, средняя цена русифицированного нетбука в России составит около тысячи долларов. Это будет одно из самых дорогих предложений на рынке. Самое печальное, что на американском рынке средняя цена составит всего около 600 долларов. Напомним, что внутри модного и современного нетбука скрывается процессор Intel Atom с частотой 1.6 ГГц, гигабайт оперативной памяти и жесткий диск емкостью 120 Гбайт. Будет интересно познакомиться с другими особенностями первого для Nokia компьютера, ну а пока остается лишь немного огорчиться по поводу традиционно завышенных российских цен на товары.

УСКОРИТЬ ВСЕ!

SSD-накопители OCZ

Хорошо известная в оверклокерских кругах компания OCZ Technology собирается в скором времени предложить энтузиастам накопители на основе SSD-технологии под названием m84. Как сообщается, новинки будут выполнены в форме плат расширения с интерфейсом PCI и для своей работы потребуют только свободного слота на материнской плате. Благо в них интегрирован RAID-контроллер, а для ускорения работы с массивами данных накопители оснащены кэш-памятью в размере 256 Мбайт. Обещается скорость работы на уровне 870 Мбайт/с для считывания данных и 780 Мбайт/с для записи информации на накопитель. Ожидается, что будут представлены модели емкостью 256, 512 и даже 1024 Гбайт. Таким образом, эти накопители смогут создать хорошую конкуренцию традиционным жестким дискам. Однако розничные цены на эти скоростные модели пока не называются, вполне возможно, они окажутся в несколько раз выше, нежели цена традиционных винчестеров схожей емкости.

MICROSOFT И МЫШИ

Были представлены прототипы новых устройств для Windows 7

В свете скорого анонса новой операционной системы Windows 7 Microsoft активно занимается разработкой новых интерфейсов и устройств для управления ими. Как уже известно, новая операционная система поддерживает мультисенсорную технологию. Однако на сегодняшний день доступно не так много мониторов, которые дружат с одновременным касанием нескольких пальцев руки человека или ряда людей. Но, так как будущие интерфейсы как самой операционной системы, так и прикладных программ Microsoft планирует разрабатывать именно на основе сенсорных технологий, специалисты компании предложили прототипы мышек будущего. Общий принцип всех новинок таков: человек при помощи движения пальцев будет управлять объектами на экране, он может их растягивать и перемещать, удерживать, делить и многое другое. Стандартная мышь для этого уже не слишком подходит. Первые два прототипа мышей похожи на небольшие сферы, на которые ложится ладонь человека. Инфракрасные датчики отслеживают перемещения, силу нажатия и скорость движений пальцев руки человека, после чего производят соответствующие действия на экране. Сам экран и является по сути сферой корпуса мыши. Различаются эти два прототипа лишь в реализации технологии считывания движений пальцев человека.

Другой интересный прототип – мембранная мышь, которая выполнена уже из гибкого материала и способна более точно считывать движения рук человека. При этом она абсолютно безразлична к отсветам, бликам и прочим световым эффектам в отличие от первых двух экспонатов. Скорее всего, эта модель и станет реальностью в самом ближайшем времени.

Четвертый прототип более банален – используется небольшая подставка для ладони, а из нее отходит пара «ушей», которыми человек управляет при помощи пальцев. Эти «уши» и отслеживают скорость движения, силу нажатия и многое другое. Но привыкать к подобному интерфейсу придется очень долго, так как движения будут крайне чувствительными.

И наконец, самый громоздкий, но очень многообещающий механизм – мышь со встроенной широкоугольной камерой. Эта камера будет отслеживать движения руки человека по всей поверхности рабочего стола (не виртуального!) и производить соответствующие действия уже на экране компьютера. Если бы не внушительные размеры и очевидная высокая стоимость модели, быть ей на первом месте.

Автор/тестер:
Сергей Никитин

КРЫСИНАЯ СТАЯ

ТЕСТ ГЕЙМЕРСКИХ МЫШЕЙ

Мышь является продолжением руки игрока, и во многом именно от нее зависит, победишь ты своих виртуальных врагов или станешь фрагом в чужом рейтинге. К счастью, сегодня на прилавках магазинов можно найти мышь практически любого внешнего вида и функционала – от самых простых до сложных, которые дадут фору всему компьютеру. Сегодня мы протестировали 14 мышек разного уровня «игривости» и уверены, что среди них ты найдешь устройство, которое приведет тебя к победе.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Естественно, главное тестирование проходило в реальных играх. Для этой цели мы использовали Counter-Strike и Command&Conquer 3. Кроме того, смотрели, как мышь ведет себя в обычной работе в Windows и офисных приложениях. Много внимания уделялось тому ПО, которое поставляется с устройством и служит для настройки клавиш. В самой мышке мы смотрели на удобство использования, на подсветку, на то, как расположены клавиши, как устройство лежит в руке, скользит ли она, и т.д.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Genius Ergo 525X
- Genius Navigator G500
- Logitech G500
- Logitech G9
- Microsoft Sidewinder X3
- Microsoft Sidewinder X5
- Oklick Z-1
- Razer Death Adder
- Razer Copperhead
- Razer Diamondback
- Saitek Cyborg mouse
- Steelseries MMO Gaming
- Steel Series Iron Lady
- Sven ML-2000 Destroyer

ВЫВОДЫ

От души наигравшись и настреляв не одну дюжину врагов, определим победителей. Больше всего нам понравилась мышь Razer Diamondback 3G – она лучшая в своем классе с точки зрения как эргономики, так и функциональности, за что и получает награду «Выбор редакции». Определенно убивать врагов с ней становится значительно проще. Среди более демократичных по цене моделей выделяется Genius Ergo 525X. За сочетание отличных технических характеристик и невысокой цены ей заслуженно присуждается награда «Лучшая покупка». ■

GENIUS ERGO 525X

Двухцветная лазерная мышь, обладающая небольшим весом и тремя дополнительными клавишами. Их функционал можно перепрограммировать, но по умолчанию две из них, что соседствуют с колесиком прокрутки, настроены на активацию перехода на предыдущую и следующую страницы в браузере. А третья кнопка, если ее зажать, позволяет прокручивать веб-страницы и документы перемещением мыши. Лазерный сенсор обладает разрешением 1600 dpi, и, так же как и в модели Genius Navigator G500, разрешение можно изменять на 800 dpi. Мышь можно использовать как правой, так и левой рукой, а подключение к компьютеру происходит через интерфейс USB. Устройство очень легкое и не очень широкое, поэтому людям с большими ладонями оно может прийтись не по вкусу.

★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Интересная возможность прокрутки движением мыши
- Не подойдет тем, у кого большие ладони

GENIUS NAVIGATOR G500

★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобна в использовании, подойдет левшам
+ Стильный внешний вид
- Довольно слабый набор функций

Небольшая аккуратная мышь, которая очень симпатично смотрится за счет комбинации матовых и глянцевых поверхностей, а также полоски с синей подсветкой, находящейся в задней части устройства. Однако подсветка может перестать нравиться. Если играть или работать в полной темноте, она начинает раздражать. Устройство обладает двумя кнопками и колесиком прокрутки, ничего лишнего нет. Разрешение оптического сенсора достигает 1600 dpi, но есть возможность понизить его до 800 dpi. После изменения текущее разрешение будет показано на экране. Устройство довольно удобно лежит в руке, причем если ты левша, то никаких проблем не возникнет. Ширина корпуса в принципе вполне достаточная, но если у тебя большая ладонь, то лучше подобрать что-то более массивное. Несмотря на то что мышь позиционируется как игровая, ничего особенно геймерского в ней нет..

LOGITECH G500

Очень мощная игровая мышь от авторитетной компании Logitech. Разрешение лазерного сенсора составляет 5700 dpi и может меняться. Количество клавиш измеряется десятком. В комплект поставки входят грузики для придания мыши оптимального веса. Мощное фирменное ПО из комплекта поставки поможет выжать из устройства все, на что оно способно. В общем, это инструмент геймера-профессионала, начинающим не стоит приобретать эту мышь. Она рассчитана только на правшей, кстати. Форма мыши достаточно обычная, но сверху расположена вставка под камень, а боковые стенки выполнены из специального нескользящего материала. Так что ни стилем она не обделена, ни функционалом. Главное – суметь с ним разобраться и использовать Logitech G500 не как простую мышь, а как почти идеальное игровое оружие.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Очень сильные технические характеристики
+ Широчайшие возможности для геймера-профессионала
- Только для правшей

LOGITECH G9

Настоящая геймерская мышь – устройство очень специализированное, и часто бывает так, что пользоваться им в обычной жизни, состоящей из интернета, текстовых процессоров и графических редакторов, не очень удобно. Но если иметь две мыши почему-то не хочется, то нужно искать выход. В мыши G9 компания Logitech реализовала этот выход в двух сменных корпусах, выполненных из различного материала. Без них это почти обычная мышь с широкими возможностями: лазерный сенсор, изменение разрешения, дополнительные грузики... Но стоит надеть дополнительный корпус, и устройство сразу преображается – появляются дополнительные клавиши и новые формы, оно лежит в руке совсем по иному. У нас в руках настоящая мышь геймера! Вот такое необычное решение. Правда, мышь с «формами» подойдет лишь правшам. Прилагающееся ПО позволит легко настроить все необходимые функции, профили и макросы.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Оригинальное решение с дополнительными корпусами
+ Богатый функционал
- Рассчитана только на правшей

MICROSOFT SIDEWINDER X3

С виду эта мышь довольно простое устройство, но, хоть оно и не блещет дизайнерскими изысками, функционала у него достаточно. Это лазерный грызун с возможностью изменения чувствительности сенсора (три кнопки сверху), колесиком прокрутки и двумя дополнительными боковыми клавишами. С помощью специального ПО на них можно повесить различные игровые функции и макросы. Какая бы рука ни была у тебя основной, она сможет управлять этой мышью одинаково эффективно. Все-таки хочется, чтобы игровая мышь была не только функциональной и удобной, но и стильной на вид. Боковые кнопки, на мой взгляд, удобны не всем – слишком далеко расположены, не всегда достаешь до них.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Поддержка макросов и удобное ПО для настройки
- Боковые кнопки расположены неудобно

MICROSOFT SIDEWINDER X5

Более старшая модель мыши от Microsoft, которая не только вобрала в себя все достоинства Sidewinder X3, но и исправила практически все ее недостатки. Изменился дизайн устройства. X5 напоминает некое транспортное средство из будущего, безликим или нестильным его назвать нельзя. Кстати, за счет изменений в руке мышь лежит гораздо удобнее. Дополнительные клавиши переместились на левый бок устройства, их стало комфортнее использовать. Появилась еще одна кнопка, которая в зависимости от установленной на твоем компьютере операционной системы вызывает одно из приложений Microsoft. За колесиком прокрутки имеется специальный выступ, на котором очень удобно отдыхать уставшему указательному пальцу. Как и модель X3, X5 – это лазерная мышь с возможностью смены разрешения и назначением кнопкам различных функций и макросов с помощью фирменного ПО производителя. Черный цвет, бесспорно, смотрится очень стильно, но несколько мрачновато. Из-за изменения дислокации боковых клавиш левши не смогут воспользоваться возможностями этого устройства в полной мере.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Много функций и удобная настройка
+ Стильный внешний вид и удобство в использовании
- Не подходит левшам

OKLICK Z-1

Верхняя часть мышки выполнена из материала под карбон. В сочетании с черными вставками и вишневым цветом корпуса она смотрится очень стильно и наверняка придется по вкусу фанатам гонок. Кроме стильности Oklick Z-1 обладает лазерным сенсором с изменением чувствительности, тремя дополнительными клавишами, которые можно настроить в специальном ПО (поддерживаются макросы и профили, есть встроенная память для их запоминания), а также светящимся индикатором, который мигает разными цветами в зависимости от того, как мышь настроена. Для профи-геймеров в комплект поставки входит набор грузиков, которые могут добавить мышке 40 г веса. Устройство удобно в использовании и довольно просто в настройке, но не подойдет левшам. Кстати, колесико прокрутки тоже светится!

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Набор грузиков, удобная настройка доп.клавиш
+ Позолоченный разъем USB
- Только для правшей

RAZER DEATH ADDER

Если человек считает себя профессиональным геймером, но ничего не может рассказать о компании Razer и ее продукции, то не стоит верить его бахвальству. Даже если человек играет с мышкой другого производителя, о легендарных игровых мышках Razer он знать должен. Перед нами одно из таких устройств. На первый взгляд оно довольно простое – всего пара дополнительных кнопок, внешне, кроме мигающего логотипа, ничего особенного. Однако мышь Razer Death Adder обладает потрясающей эргономикой, за счет чего замечательно лежит в руке, а специальное покрытие корпуса предотвращает скольжение. Кнопки и колесико прокрутки увеличены для удобства управления – пальцы не будут соскальзывать. Поддерживается изменение разрешения сенсора. Разъем USB позолочен.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобная и стильная мышь от именитого производителя
+ С ней тебе все будут завидовать
- Только для правшей

RAZER DIAMONDBACK 3G

Человек несведущий, взглянув на это устройство, наверняка посчитает его совершенно обычным – простая на вид черная мышь, разве что колесико прокрутки подсвечивается да боковые вставки прозрачны. На самом деле здесь все по-другому, и эта мышь от Razer предназначена для профессионала игр, который не хочет хвастаться, а просто играет и побеждает. В ней реализованы практически все технологии, которые делают мышь Razer тем, чем она является. Это инфракрасный сенсор, разрешение которого можно изменять, это потрясающая эргономичность, достигающаяся при помощи особой формы устройства и нескользящего покрытия, это увеличенные колесико прокрутки и клавиши. Кстати, дополнительных настраиваемых клавиш здесь четыре, по две с каждой стороны. Мышь симметрична и подойдет как для правшей, так и для левшей. Контакт USB позолочен.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобное и функциональное устройство
+ Подойдет для правшей и левшей
- Кому-то покажется, что внешности не хватает экстравагантности

RAZER COPPERHEAD

Модель на первый взгляд идентична Razer Diamondback 3G, но ее функционал гораздо шире. Кроме того, она обладает лазерным сенсором с разрешением 2000 dpi. В остальном все то же самое: симметрия, шесть клавиш, эргономика, подсветка, нескользящее покрытие... Разница в функционале. Модель Razer Copperhead оснащена 32 Кб внутренней памяти, которая позволяет сохранить в ней до пяти профилей с настройками. Что это дает? Ну, например, твои настройки будут с тобой и мышью везде и на любом компьютере. Понятно, что для игрока-профессионала это очень важно. Для данной модели, кроме того, существует специальный набор дополнений, куда входят отвертка, грузики, чехол, ножки, запасной корпус и еще некоторые полезности.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобное многофункциональное устройство
+ Возможности для профи – память и набор аксессуаров
- Между кнопками довольно большой зазор

SAITEK CYBORG

Как вы яхту назовете, так она и поплывет», – эти слова незабвенного капитана Врунгеля в полной мере подходят мышке Saitek Cyborg. По внешнему виду устройство больше всего напоминает робота из фильма «Трансформеры». Этому способствуют как выступы на корпусе, так и подвижная часть корпуса, которая помогает адаптировать мышь под ладони разного размера. Также у этой мыши есть лазерный сенсор с изменяющимся разрешением, d-pad и куча дополнительных клавиш, которые настраиваются в специальном программном обеспечении. Еще одной интересной и необычной функцией является регулятор чувствительности колесика прокрутки, которым, как известно, в шутерах осуществляют смену оружия. Такое решение позволит тебе наконец-то перестать случайным движением пальца в разгар перестрелки оказываться с одним ножом в руках. Часть корпуса покрыта специальным прорезиненным материалом, который не позволяет мышке скользить в ладони.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Много оригинальных технических решений
+ Необычный внешний вид
- Исключительно для правшей

STEEL SERIES IRON LADY

Если ты ищешь подарок своей подруге, увлекающейся компьютерными играми, то считай, что ты его нашел. Как становится ясно из названия, мышь Steel Series Iron Lady предназначена для девушек, что подтверждает ее цвет – она черно-розовая. Причем не просто для девушек, а для тех, что любят поиграть всерьез. Это не издевательская «клавиатура для блондинок», а полноценное игровое устройство. Мышь лазерная, что само по себе неплохо. Она обладает пятью программируемыми кнопками и колесиком прокрутки, разрешение сенсора может изменяться (имеется специальный индикатор), а ЖК-экран, расположенный снизу, помогает настраивать кнопки без всяких драйверов. Как видишь, функциями ее создатели не обделили. Мышь удобно лежит в руке, причем она явно рассчитана на изящную женскую ладонь. Соединительный USB-хвост не голый, резиновый, а фактурный. В комплект поставки входит отлично сочетающийся с мышью розовый коврик. Мышь предназначена исключительно для правшей. Настройка функций кнопок без специального драйвера или утилиты не очень удобна.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный подарок для девушки
+ Сочетает в себе стильность и функционал
- Не самая удобная настройка клавиш

STEELSERIES MMO GAMING

Фанаты World of Warcraft ликуют – эта мышь предназначена специально для них и она сделает игру гораздо более комфортной. Это настоящий артефакт, в котором стилизовано все: от самого устройства до коробки и руководства пользователя. Мышка очень стильная, но при этом и крайне функциональная: 15 программируемых клавиш, поддержка макросов на клавишах и профилей пользователей, регулируемая по цвету, частоте и интенсивности мигания подсветка... Каково?! При этом устройство выглядит очень стильно (достаточно сказать, что на некоторые клавиши нанесены руны), а продуманная конструкция помогает руке не уставать даже при долгой игре. Мышь наверняка придется по вкусу и облегчит игровую жизнь тем, кто живет во вселенной WOW, да и остальные геймеры оценят ее по достоинству. Если ты левша, то никакая магия не поможет тебе использовать эту мышь с комфортом. Качество производства хромает, у кнопок присутствует солидный люфт.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличная стилизация под World of Warcraft
+ Удобна в работе и функциональна
- Не подходит левшам

SVEN ML-2000 DESTROYER

На твоем компьютерном столе все вещи необычные? Тогда эта мышь для тебя! У нее очень непривычная форма, но при этом она обеспечивает удобный доступ ко всем дополнительным клавишам и делает использование мыши комфортным. У нее есть четыре программируемые клавиши, лазерный сенсор с возможностью смены разрешения, а также подсветка, меняющаяся в зависимости от разрешения сенсора. Поверхность устройства выполнена из прорезиненного материала, который не скользит даже при долгой игре. Особая форма мыши делает ее использование возможным только для правшей. С помощью прилагаемого ПО удобно настраивать дополнительные клавиши, но особым функционалом это устройство похвастаться не может.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Необычная форма и удобство в использовании
- Минимальный набор функций
- Только для правшей

Автор:
Игорь Федюкин

СВЕЖИЙ ВОЗДУХ

ОБЗОР MACBOOK AIR

В свое время Apple наделала немало шума, выпустив сверхтонкий и легкий ноутбук с 13.3-дюймовой матрицей. Его габариты и вес были действительно очень привлекательны: на ноутбуках с меньшим размером экрана не очень комфортно работать продолжительное время, а производительные модели чаще всего немобильны. MacBook Air нельзя было назвать сверхпроизводительным, однако для большинства задач скорости вполне хватало. Но прогресс, как известно, не стоит на месте и Apple представила обновленную модель с SSD-накопителем. О ней-то мы и поговорим.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЭКРАН:** 13.3", 1280x800 точек, светодиодная подсветка
- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Duo 2.13 ГГц
- **КЭШ L2:** 6 Мб
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 2 Гб DDR3-1066
- **ВИДЕОКАРТА:** NVIDIA GeForce 9400M
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 128 Гб SSD
- **КОММУНИКАЦИИ:** Bluetooth 2.1 + EDR, Wi-Fi IEEE 802.11 a/b/g/ Draft 2.0 N + Apple USB Ethernet Adapter

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

- **ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ, БРАУЗИНГ:** 3 ч 30 мин
- **ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ, МАКС. НАГРУЗКА:** 2 ч 15 мин
- **SUPERPI 2M, СЕК:** 70.051
- **XBENCH ОБЩИЙ ИТОГ:** 149.36
- **XBENCH CPU TEST:** 143.84
- **XBENCH MEMORY TEST:** 175.27
- **XBENCH OPENGL TEST:** 139.66
- **XBENCH DISK TEST:** 77.71

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный внешний вид, высокая производительность, удачное сочетание габаритов и веса
- Достаточно высокая цена; ограниченный набор интерфейсных разъемов

ЧЕМ ХОРОШ SSD?

SSD или, по-другому, твердотельный накопитель использует в своей основе флеш-память NAND. По сравнению с обычными жесткими дисками SSD-диски чаще всего оказываются заметно быстрее и надежнее. Однако ввиду высокой цены самих чипов такие накопители пока еще достаточно дороги и имеют не очень большую емкость. Так, цены на модели дисков SSD 120 Гб варьируются от 9 тысяч до 16 тысяч рублей. Но надо сказать, скоростной бонус получается весьма заметный. В особенности это касается мобильных версий ноутбуков, в которых используются достаточно медленные винчестеры с частотой вращения шпинделя 5400, а иногда и вовсе 4200 об/мин.

НОВЫЙ AIR

Но вернемся к нашему подопытному. Внешне новая модель MacBook Air ничем не отличается от предыдущей версии. А вот технические отличия более чем заметны. В топовой версии устанавливается процессор Intel Core 2 Duo с частотой 2.16 ГГц против 1.8 ГГц в предыдущем поколении, видеочип NVIDIA GeForce 9400M против Intel X3100 у старой версии ну и, конечно, SSD-накопитель. С учетом того факта, что в стандартной конфигурации прежнего MacBook Air был жесткий диск со скоростью вращения шпинделя 4200 об/мин, это изменение можно считать наиболее значимым. Стоит отметить и снижение цены, что радует. Базовая конфигурация оценена в 74 990 рублей, а версия с более мощным процессором и SSD доступа за 84 990 рублей. Напомним, что стоимость топовой модели первого поколения зашкаливала за 120 тысяч рублей.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ РАБОТЫ

Благодаря использованию SSD-накопителя ноутбук стал значительно шустрее. Загрузка операционной системы происходит примерно в два раза быстрее. Приложения открываются также заметно более оперативно, но больше всего радует скорость, с которой новый MacBook Air просыпается и засыпает. Стоит поднять крышку, как на дисплее моментально появляется рабочий стол и буквально через долю секунды ноутбук начинает полноценно реагировать на все действия пользователя. Производительная видеокарта позволяет без тормозов проигрывать HD-видео и более-менее комфортно играть в большинство игр. Также стоит отметить скорое приближение новой версии ОС – Mac OS X Snow Leopard, в которой будет реализована поддержка стандарта OpenCL. Это позволит переложить существенную часть вычислений в программах по обработке фото и видео на видеокарту, что должно еще больше ускорить работу данных приложений.

В ИТОГЕ

Итак, новый MacBook Air стал значительно более быстрым и существенно менее дорогим. И хотя его цена все еще высока, аргументов «за» становится все больше. Улучшенная производительность позволяет теперь не только использовать MacBook Air для редактирования документов и интернет-браузинга, но и практически полноценно наслаждаться играми и HD-видео. Причем малый вес и габариты, а также вполне приличная ЖК-матрица добавляют немало приятных впечатлений. Так что если 85 тысяч рублей не являются серьезной помехой, то новый MacBook Air будет хорошим выбором в качестве производительного, легкого и мобильного ноутбука.

Автор:
Алексей Поляков

ПОЛЕТАЕМ?

ШТУРВАЛ SAITEK PRO FLIGHT YOKE SYSTEM

Управлять самолетом в авиасимуляторе с помощью клавиатуры можно, но не очень-то реалистично. Более эффективный вариант – использовать обычный игровой джойстик. Это уже значительно удобнее. Однако для истинных любителей виртуальных полетов, проводящих «в воздухе» значительное количество времени, компания Saitek выпустила несколько специальных моделей самолетных штурвалов. С одной из них – Pro Flight Yoke System мы и познакомимся в этом обзоре.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ:** 2 (поворот вправо-влево, наклон на себя – от себя)
- **КОЛИЧЕСТВО РУКОЯТОК:** 3
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 14
- **ПОДКЛЮЧЕНИЕ:** USB 2.0
- **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Windows XP, Vista

ЦЕНА 5000 РУБ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее соотношение цена/качество
+ Реалистичные размеры и тугая ось позволяют почувствовать себя за штурвалом настоящего самолета
- Громоздкая система крепежа к столу
- Блока питания для USB-хаба в комплекте нет

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Штурвал поставляется во внушительных размеров коробке и состоит из трех основных блоков: собственно штурвала, блока с тремя рукоятками, а также довольно громоздкой системы крепежа. Последняя представляет собой массивную пластиковую раму с парой пластиковых же винтов с присосками. Внешне пластмассовые винты не вызывают большого доверия (можно было бы сделать их и из металла), но держат они в принципе неплохо. Кстати, из-за громоздкой системы установки для крепления штурвала на столе придется, возможно, искать какое-нибудь специфическое место – кабель USB не слишком длинный. Нам пришлось немало повозиться, чтобы закрепить штурвал в комфортном для игрока положении. На задней панели основного блока находится USB-хаб на три порта (сам штурвал занимает всего одно гнездо USB), но и здесь не обошлось без ложки дегтя: для его работы может потребоваться дополнительное питание, а блока питания в комплекте нет. Впрочем, штекер довольно стандартный, вольтаж указан, так что проблем возникнуть не должно – в случае необходимости блок можно купить на любом радиорынке. Надо признать, что многие устройства будут работать с таким хабом и без дополнительного питания, если они не слишком прожорливы.

К ВЗЛЕТУ ГОТОВ!

Несмотря на крупные габариты, штурвал довольно легкий, поскольку абсолютное большинство деталей выполнены из пластика. Только центральная ось металлическая. Впрочем, когда начинаешь рулить, ощущение пластмассовости как-то быстро пропадает: хват рукоятки удобный, движется она довольно туго и с хорошей обратной отдачей, как и положено настоящему штурвалу самолета. А вот блок с разноцветными пластиковыми рукоятками можно было бы сделать и посолиднее, во всяком случае внешне. Как-то не очень вяжется его дизайн с серьезным видом самого штурвала. На передней панели расположен ЖК-дисплей, который можно использовать для вывода текущего времени или в качестве секундомера, а также три управляющие кнопки: Function, Start/Stop и Reset. Над дисплеем отображается текущий режим работы – можно выбрать один из трех. Софт, с помощью которого происходит настройка штурвала, вполне функционален, однако имеет довольно аскетический интерфейс и может отпугнуть новичка некоторой кажущейся запутанностью. Впрочем, если разобраться с ним, то не составит большого труда конфигурировать «поведение» штурвала любым нужным образом.

В РЕЗУЛЬТАТЕ

Saitek Pro Flight Yoke System будет прекрасным подарком любому настоящему фанату авиасимуляторов. Довольно тугой штурвал внушительных размеров позволит себя почувствовать пилотом в кабине настоящего самолета. Главное – ухитриться найти для этой махины подходящее место на столе, да такое, чтобы не слишком длинный USB-кабель дотянулся до соответствующего разъема, и на старт! Счастливого полета и мягкой посадки!

Автор:
Евгений Попов

РЫБА-УШИ

ТЕСТИРОВАНИЕ НАУШНИКОВ RAZER MEGALODON

Мегалодон – одна из древнейших акул, которые вымерли более 1.5 миллиона лет назад. Весила такая рыбина около 60 тонн. Чудовище пористине монструозное и необычное. Таковым же посчитали свой новый продукт в компании Razer. Речь на сей раз идет не о компьютерных мышках, а о наушниках. Они отличаются поддержкой 7.1 виртуализованного объемного звука. Что подразумевается под этим сложным словосочетанием, мы и разберемся, изучив устройство.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

НАУШНИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 20–20000 Гц
- **СОПРОТИВЛЕНИЕ:** 32 Ом на 1 кГц
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 105 +/- 4 дБ
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ПОТРЕБЛЯЕМАЯ МОЩНОСТЬ:** 200 мВт
- **ПРИВОДЫ:** 40 мм с неодимовыми магнитами
- **ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ:** только USB

МИКРОФОН

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 50–16000 Гц
- **СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:** 50 дБ

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокое качество звучания
+ Не требует драйверов
- Невозможность использования в режиме без встроенной аудиокарты
- Несъемный микрофон
- Обилие глянцевого пластика

ВНЕШНИЙ ОСМОТР

Нельзя сказать, чтобы дизайн устройства был выдающимся. Моделей с похожими внешними данными достаточно много. Корпус изготовлен из черного глянцевого пластика. Оголовье обладает мягким поролоновым основанием, что позволяет дольше использовать наушники без чувства дискомфорта. Высота оголовья регулируется индивидуально для каждой чаши гарнитуры. Чаши крепятся к оголовью на металлических шпильках. С виду это не очень оригинальная конструкция, но на деле достаточно надежная. Быстро сломать Razer Megalodon не получится. При включении на декоративных элементах чаши светится синим логотип компании. Амбушюры мягкие, поролоновые, плотно прилегают к голове пользователя. Не обошлось в представленной гарнитуре и без микрофона (куда же без оного в игровых наушниках?). Микрофон представляет собой отдельный несъемный модуль, присоединенный к левой чаше. Гибкость микрофона регулируется в достаточно узком диапазоне. Подключаются наушники только через разъем USB, что позволяет их использовать в любых условиях (в гостях, игровом клубе), однако такой интерфейс противоречит возможностям аудиокарты. Но что может предложить Megalodon взамен?

ТЕХНОЛОГИЯ RAZER MAELSTROM

Новейшая система Razer Maelstrom создает детальный и реалистичный звук в играх, используя алгоритмы Head Related Transfer Function, функции передачи, которая учитывает алгоритмы строения человеческой головы. Первоначально такая технология применялась в военных разработках, в частности в системах звукового оповещения пилотов о приближающихся ракетах. Отличие Razer Maelstrom в том, что та же самая разработка была применена к наушникам, предназначенным для игр. Положение динамиков определялось после долгих часов тестирования и многочисленных экспериментов. Технология использует точный источник звука плюс координаты местоположения с добавлением пространственных признаков. По сравнению с традиционными методами HRTF используемая Razer технология позволяет более точно расположить источники (прежде всего сзади и спереди).

ЗВУКОВОЙ ПРОЦЕССОР

Между коннектором и наушниками предусмотрен звуковой процессор, который по совместительству играет роль аудиокарты. Таким образом, при подключении гарнитуры к USB пользователю не требуется устанавливать дополнительные драйверы. Звуковой процессор фактически представляет собой массивную пластину с пятью клавишами и колесом прокрутки. Три клавиши в нижней части позволяют регулировать чувствительность микрофона, отключить его совсем или настроить его громкость для оппонента. Центральная кнопка предлагает включать пары различных каналов: фронтальные, боковые, тыловые или центральные. Колесо прокрутки дает возможность регулировать громкость звучания. Вся панель буквально светится, как елка, от сигнальных диодов, которые оповещают о громкости звучания, включенных функциях и работе каналов. Яркость не регулируется, что может кого-то утомить, хотя в темное время суток или в сумраке игрового клуба такая подсветка будет полезна. Верхняя клавиша позволяет переключаться между стереорежимами, а также включать «виртуализованный 7.1» звук.

ПРОСЛУШИВАНИЕ

Проверить работу новоявленных технологий достаточно просто. Мы запаслись HD-фильмами с многоканальной дорожкой, современными и не очень играми (использовались Counter-Strike, Crysis, Unreal Tournament 3) и кое-какой музыкой в формате FLAC. Что касается аудиотреков, то сразу скажем, что слушать их нужно в режиме 2.1. Виртуализация 7.1 в данном случае будет только мешать комфортному прослушиванию. Да, для электронной музыки наблюдается интересный эффект, но это быстро надоедает. Особенно полезна гарнитура любителям сетевых FPS. Без лишнего напряжения можно понять, откуда бежит противник, куда стреляет, где карабкается. Такие наушники – тактическое преимущество. В более современных игрушках, с серьезным уровнем звучания звук приобретает большую глубину, детальность. От игры начинаешь получать новые эмоции, о которых речь и не шла даже с использованием шестиканальной акустики. Фильмы смотреть с применением технологии также интересно.

ВЫВОДЫ

Комплект колонок JetBalance JB-371 отлично подойдет, если ты понимаешь толк в хорошем звуке и предпочитаешь системе 5.1 более качественный комплект из пары колонок за те же деньги. На любителей MP3 эти колонки, безусловно, не рассчитаны – слишком уж слышны все искажения. Зато аудио-CD звучат просто бесподобно. Отлично передаются басы. Кстати, приобретая такие колонки, имеет смысл озадачиться и покупкой приличной звуковой карты.

Автор/тестер:
Алексей Поляков

КНОПОЧНЫЙ «КИБОРГ»

SAITEK CYBORG KEYBOARD

Игровые компоненты компьютера, в том числе клавиатуры, берут покупателя не только функциональностью, но и дизайном. Ведь игра – это прежде всего развлечение и удовольствие, в том числе от созерцания «инструментов» игры. И в данном случае чем больше необычного использовал производитель в игровой клавиатуре, тем больше у его продукта шансов на успех. Сегодня мы протестировали довольно необычную с точки зрения дизайна и функций модель – Saitek Cyborg Keyboard.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ОСНОВНЫХ КЛАВИШ:** 105
- **ПРОГРАММИРУЕМЫХ КЛАВИШ:** 12
- **СЕНСОРНАЯ ПАНЕЛЬ:** да
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** 3 цвета
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** USB-разъем, гнезда для микрофона и наушников (позолоченные)

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Регулируемая цветная подсветка блоков клавиш
+ Сенсорная панель управления
+ Переключение в режим игры одним касанием
+ Защитное покрытие часто используемых в играх клавиш
- Узкий Enter, достаточно высокая цена

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Черно-серебристая гамма, резкие, угловатые формы и светящаяся красным голова киборга на верхней панели – таковы первые впечатления от клавиатуры. Клавиши высокие, расположены строгими прямыми рядами, без каких бы то ни было эргономических «извращений». Кому-то такая компоновка понравится, кому-то нет. Нам она показалась вполне удачной. Разве что узкий Enter – это не всегда удобно. Степень наклона «доски» можно регулировать в широких пределах благодаря специальной конструкции ножек. Подставка для рук съемная: можно ее ставить, можно убирать, если не позволяет пространство на столе. Шнур для подключения к компьютеру выглядит весьма необычно и напоминает «лицо» небезызвестного Ктулху: из массивного переходника-«головы» торчат четыре «щупальца»: два USB-разъема и штекеры микрофона и наушников. Сами штекеры, кстати, позолочены, о чем гордо заявлено в спецификации производителя.

БОНУСНЫЕ ФИШЕЧКИ

Встроенного мультимедиа в «клаве», правда, нет: два последних девайса можно лишь подключить к самой клавиатуре, чтобы не добираться с трудом до задней панели компьютера. Ассоциации с героем произведений Говарда Лавкрафта усиливаются еще больше при включении клавиатуры: большинство клавиш по умолчанию подсвечены зеленым. Кстати о подсветке клавиш: ее цвет можно выбрать из трех вариантов, причем не только для всех кнопок сразу, но и для отдельных групп, например блока WASD и стрелок, наиболее часто используемых при управлении в играх.

В РАБОТЕ

По бокам клавиатуры расположены 12 программируемых игровых клавиш. Скорее даже не клавиш, а рычагов или маленьких ручных педалек – во всяком случае они весьма крупные, имеют форму педалей и плавно нажимаются в наклонной плоскости. Еще одна интересная конструктивная особенность: клавиши, наиболее быстро убиваемые геймерами (WASD и стрелки), защищены специальным покрытием. Верхнюю часть клавиатуры занимает мультимедийная сенсорная панель. Сенсорные пиктограммы с подсветкой служат для управления громкостью звука, воспроизведением, а также для настройки подсветки клавиш и некоторых других функций. При нажатии на специальную пиктограммку происходит переключение из режима «клавиатура» в режим «киборг» и обратно. Последний режим отличается тем, что в нем задействуются программируемые игровые клавиши, зато отключаются некоторые Windows-клавиши, мешающие игре. Понять, в каком режиме находится клавиатура, легко: в режиме киборга на соответствующей пиктограмме загорается вторая, нечеловеческая половина лица. Кроме того, в разных режимах отключается и включается подсветка соответствующих клавиш.

ВЫВОДЫ

Saitek Cyborg Keyboard порадует заядлых игроков как ультрасовременным технодизайном, так и интересными фишками, такими как настраиваемая разноцветная подсветка групп клавиш и сенсорная панель. И прослужит она, скорее всего, немало благодаря защитному покрытию клавиш, наиболее часто используемых в играх.

Автор:
Алексей Шуваев

ИГРОВОЙ СЕРВЕР СВОИМИ РУКАМИ.

УРОК ТРЕТИЙ: УСКОРЯЕМСЯ И ЗАЩИЩАЕМСЯ

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ НАСТРОИЛИ ОС И РОУТЕР, ОБЕСПЕЧИВ РАБОТУ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОВЫХ СЕРВЕРОВ. В КОНЦЕ СТАТЬИ РЕЧЬ ШЛА О БЕЗОПАСНОСТИ И СКОРОСТИ СОЕДИНЕНИЯ. И ЭТО ДОСТАТОЧНО НЕПРОСТОЙ ВОПРОС, ПОСКОЛЬКУ ВРЕДОНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ НЕ ТОЛЬКО МОГУТ СНИЗИТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ТВОЕГО СЕРВЕРА, НО И ПРЕДСТАВЛЯЮТ СЕРЬЕЗНУЮ УГРОЗУ ДЛЯ СОХРАННОСТИ ДАННЫХ. СЕГОДНЯ МЫ НАУЧИМ ТЕБЯ, КАК ПРАВИЛЬНО ЗАЩИТИТЬ КОМПЬЮТЕР ОТ СЕТЕВЫХ АТАК И ЕЩЕ НЕМНОГО УВЕЛИЧИТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ.

СЛОЖНОСТЬ: 4 ИЗ 5

Сетевые игры стали невероятно популярны, и выпуск очередного блокбастера без многопользовательского режима уже не представляется возможным. Более того, многие игры создаются только для сетевой игры – взять ту же World of Warcraft. Подключаясь к игре, ты заходишь на тот или иной сервер и играешь по уже установленным правилам. Мы решили посвятить цикл статей созданию собственного сервера. За основу взяли игру S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, которая выйдет в свет осенью 2009 года, и ты сможешь по горячим следам включить и настроить игровой сервер.

НАЧАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Начнем с того, что ОС установлена и игра приведена в полную боевую готовность. Если ты внимательно читал предыдущий номер, то мог заметить, что там мы писали о конфигурировании роутера, который призван защищать тебя и раздавать доступ в интернет всей локальной сети. Единственное неудобство – увеличение времени отклика, что может быть фатальным для игры. Естественно, в этом случае необходимо устранить причину замедления и обойтись без роутера. Чтобы твои домашние компьютеры не остались без Сети, мы сделаем компьютер сервером и далее будем раздавать доступ в интернет с него. Для этого потребуются две сетевые карты. На некоторых моделях «материнок» сразу устанавливают два сетевых адаптера, но если у тебя такой не имеется, то достаточно купить простую сетевуху и подключить ее. Подойдет самая простая модель за 300–400 рублей. Затем переходишь в «Панель управления» – «Сетевые подключения». Назови платы разными именами, чтобы впоследствии не путаться. Например, IN (плата с подключением кабеля, идущего от провайдера) и OUT (локальная сеть). Заходишь в свойства соединения IN, ставишь галочку напротив «Разрешить другим пользователям сети использовать подключение к интернету данного компьютера» и выбираешь в выпадающем списке соединение OUT. В данном случае компьютеры со стороны карты OUT будут использовать этот компьютер в качестве сервера, для чего придется прописать в настройках соединения DNS и основным шлюзом IP этого компьютера. Все довольно просто и не вызовет особых вопросов. Скорость соединения будет максимально возможной, но главный сервер остается незащищенным. Для этого нам потребуется специальная программа, которую называют «брандмауэр» или firewall. Для примера возьмем Microsoft ISA Server 2006. Утилита довольно функциональная и обладает куда большими возможностями, нежели просто защита сервера, но с ними ты сможешь разобраться сам, если будет необходимо. Мы же дадим общие понятия и пошаговую инструкцию, как выпустить твой компьютер в Сеть и дать возможность другим игрокам поиграть на твоем сервере.

БАЗОВЫЕ ЗНАНИЯ

Начнем с того, как функционирует файервол и какими возможностями он обладает. По умолчанию любой брандмауэр блокирует все попытки извне установить соединение. То есть действует по принципу стены. Для полноценной работы необходимо разобраться с некоторыми основными принципами. Например, трафик делится на входящий и исходящий: то, что ты качаешь, и то, что отдаешь. Кроме того, существуют различные протоколы, работающие с разными виртуальными портами. Все значения виртуальных портов стандартизованы и классифицированы. Для примера приведем краткий список, который частично тебе понадобится, чтобы пользоваться интернетом без проблем.

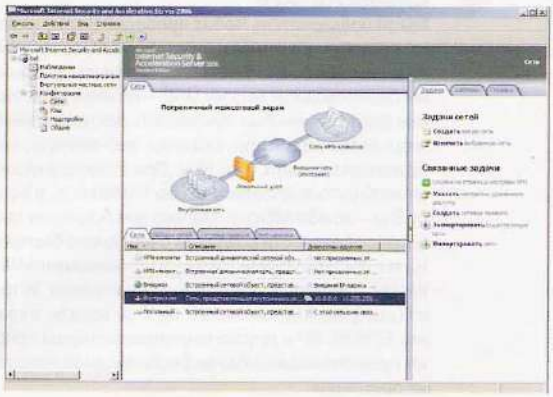
FTP:	21 для команд, 20 для данных
SSH:	22 (remote access)
telnet:	23 (remote access)
SMTP:	25
DNS:	53 (обычно UDP)
DHCP:	67/68
TFTP:	69/UDP
HTTP:	80, 8080
POP3:	110
NTP:	123 (time server)
IMAP:	143
HTTPS:	443
ICQ:	5190
XMPP:	5222/5223 – клиент-сервер, 5269 – сервер-сервер
BitTorrent:	6969, 6881—6889

Если настройки файервола по умолчанию блокируют любую сетевую активность (на вход и выход), то потребуется создать несколько разрешающих правил. Минимум портов, которые необходимо открыть для работы в интернете, – это 53 (используется для преобразования имени хоста в ip-адрес) и 80 (используется для получения данных с сайтов). Именно так и надо будет прописывать порт для доступа пользователей к твоему серверу. А теперь перейдем к настройке файервола.

Настраиваем Microsoft ISA Server 2006

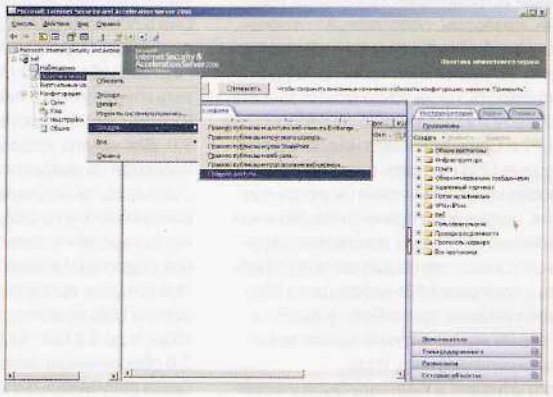
ШАГ 1. УСТАНОВКА ПРОГРАММЫ И НАСТРОЙКА ИНТЕРФЕЙСОВ

Инсталляция программы не отличается чем-то необычным, и на ней останавливаться не будем. Чтобы программе было понятно, какой интерфейс за что отвечает, первым делом регистрируем интерфейсы. Перейди по вкладке «Конфигурация Сети». Все довольно просто: указываем, какая сетевая карта подключена к сети интернет, а какая отвечает за работу с локалкой. Программа самостоятельно пропишет все адреса, а мы перейдем к следующему шагу.



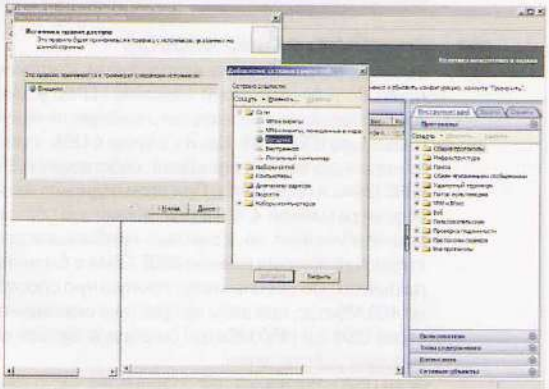
ШАГ 2. ОТКРЫВАЕМ ДОСТУП К ИНТЕРНЕТУ

Компьютер видит сетевые интерфейсы, и пришла пора что-то разрешить, а что-то запретить. Жми правой кнопкой по вкладке «Политика межсетевого экрана» и создавай новое правило, как это указано на скриншоте. Создавая новое правило, необходимо выбрать протоколы, которые будут иметь доступ к сети. Пошаговая настройка максимально упрощена, что позволит без проблем все настроить. В окне выбора протоколов тебе необходимо указать DNS, HTTP, ICQ и прочие, которые будут использованы на твоем компьютере. Обрати внимание, что сначала мы создаем правило для исходящих соединений, то есть тех, что будут инициированы тобой и с твоего компьютера. Проще говоря, если ты пытаешься открыть сайт, то это исходящее соединение, а если кто-то будет подключаться к твоему компьютеру извне, то это будет входящим подключением. Если какого-то протокола нет в списке, его можно создать вручную, для чего есть специальная кнопка.



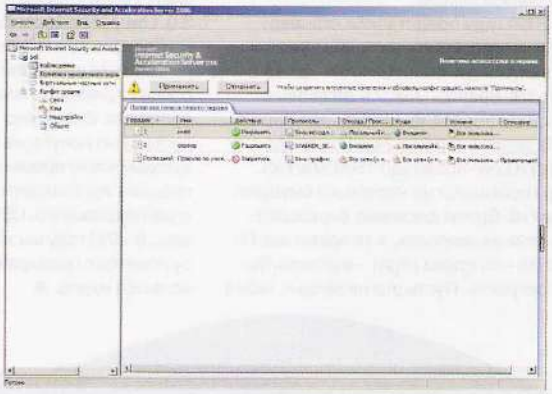
ШАГ 3. ОПРЕДЕЛЯЕМ НАПРАВЛЕНИЕ ТРАФИКА

Следующим шагом является определение направления движения разрешенного трафика. На третьем скриншоте ты можешь наблюдать выбор сетевых сущностей. Если ты задал правило для доступа к сети своего компьютера, то надо выбрать источник «Локальный компьютер», а направление – «Внешняя сеть». Таким же образом можно опубликовать сервер игры, только направление будет обратным: из «Внешней сети» к «Локальному компьютеру». Точно так же ты можешь организовать доступ локальной сети к интернету.



ШАГ 4. ПРОВЕРКА И ВНЕСЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ

Если ты все сделал правильно, то должен увидеть нечто такое, что отражено на нашем скриншоте. Каждое изменение необходимо сопровождать нажатием кнопки «Применить» для вступления изменений в силу. Кроме того, настройки можно сохранять в отдельный файл, что позволит откатить систему к прежним рабочим установкам в случае сбоя. Помимо этого, программа обладает довольно широкими возможностями по публикации веб-серверов или организации защищенных виртуальных сетей (VPN). В данной конфигурации ты сможешь бороздить просторы интернета, а игроки – подключаться к игровому серверу.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сегодня мы научились защищать компьютер и создавать правила доступа сервисов к Сети на базе Microsoft ISA Server 2006. Все остальные файерволы имеют схожий подход, и отличие заключается лишь в деталях – последовательности нажатия кнопок и расположении элементов меню. Надеемся, что ты разобрался и имеешь доступ к Сети, а значит можно начинать играть. В следующем номере мы разберемся, как управлять сервером из консоли, сидя за компьютером или удаленно, находясь в любой точке Земли. Поэтому настраивайся, тренируйся и не бойся задавать вопросы.

Автор:
Николай Арсеньев

USB 3.0: БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

В современные материнские платы и ноутбуки производители стараются втиснуть как можно больше портов и полезных разъемов, в частности USB 2.0 (расшифровывается как универсальная последовательная шина). USB соединил наши системы с внешними устройствами (плеерами, телефонами, камерами, портативными жесткими дисками, флешками) и стал стандартом де-факто. Как человечество жило без USB? Сложно сказать, но уж точно можно заявить, что сожалеть и вспоминать о канувших влету COM, LPT и Game Port никто не собирается. В стандарте USB есть все, о чем пользователь может мечтать: высокая скорость соединения, поддержка горячего подключения и отключения устройств, изначально ограниченное количество разъемов можно расширить с помощью USB-хабов, шина обеспечивает питание для работы устройств (когда его не хватает, используются внешние блоки питания) и т.д. и т.п.

Немного истории: в 1995 году была утверждена версия USB 1.0. Спецификации гарантировали пропускную способность до 12 Мбит/с в режиме Full-Speed и до 1,5 Мбит/с в Low-Speed, максимальная длина кабеля составляла 5 и 3 м соответственно. Максимальное количество подключаемых устройств – 127 шт., обеспечиваемое напряжение для внешних устройств – 5В. Несмотря на готовность спецификации, данная версия не получила широкого распространения. Миру больше знакома версия USB 1.1, которая увидела свет аж три года спустя. В ней были исправлены ошибки и проблемы первой версии.

Уже в 2000 году представили стандарт USB 2.0, в котором существенно увеличили пропускную способность – до 480 Мбит/с (Hi-Speed). USB 2.0 для совместимости включает также режимы работы USB первой версии: Full-Speed (до 12 Мбит/с) и Low-Speed (до 1500 Кбит/с). Выбор терминологии несколько смущает, так как Full-Speed дословно переводится как полная скорость, в то время как Hi-Speed (Hi – от слова High) – высокая/быстрая скорость. Пусть это не вводит тебя в заблуждение, в BIOS смело выставляй режим работы USB Hi-Speed.

С тех пор минуло девять лет, и пора бы уже начать провожать старичка USB 2.0 на пенсию. Тем более что стандарт явно уступает перспективному и скоростному eSATA, который все чаще используется для подключения внешних жестких дисков к системе. Оно и понятно: eSATA обеспечивает аналогичную стандартному SATA скорость. Однако разработчикам USB было что ответить конкурентам в лице FireWire и eSATA. Их ответ звучит незатейливо: USB версии 3.0. Для начала хотелось бы отметить, что, несмотря на довольно бурную эволюцию стандарта, он сохраняет свою обратную совместимость и по сей день: преемственность версий и совместимость – это сильное подспорье и залог успеха.

Новость дня: пропускная способность новой версии USB возросла в десять раз – с 480 Мбит/с до 4.8 Гбит/с! Для сравнения: SATA 2.0 обеспечивает скорость до 3 Гбит/с. Прибавка получилась более чем достойная, но немаловажно и другое: сила тока, согласно стандарту, увеличилась почти вдвое – с 500 до 900 мА, что даст возможность подключать к компьютеру куда более прожорливые устройства без дополнительного блока питания, нежели ранее. При всем при этом разработчикам удалось снизить энергопотребление самой шины.

Шествие по планете USB 3.0 уже потихоньку начал, однако, как это часто бывает с новыми технологиями, на старте она буксует. Компания ASUS в ближайшее время должна официально анонсировать материнскую плату P6X58 Premium с парой разъемов USB 3.0. Ожидался более бурный старт технологии, однако то ли из-за кризиса, то ли еще по каким-то причинам производители не спешат применять новый стандарт в своих продуктах. Возможно, всему виной стал уже достаточно популярный стандарт eSATA, который часто применяют производители внешних жестких дисков. Однако гибкость и универсальность USB нельзя недооценивать. В 2010 году мы наверняка увидим массу новинок с поддержкой USB 3.0, а пока остается ждать. ■

WIRELESS USB, ИЛИ КАК ЗАСТАВИТЬ СЛОНА ЛЕТАТЬ

Какой пользователь любит провода? Вот и мы тоже не любим возиться с ними. Вероятно, так думали и разработчики, решившие заняться продвижением беспроводной версии USB – Wireless USB. Новый стандарт должен был объединить беспроводные устройства (принтеры, сканеры, веб-камеры) на коротких дистанциях – до 10 м. При этом пропускная способность составляла бы до 110 Мбит/с, а в радиусе 3 м – до 480 Мбит/с. Однако все пошло не так, да и целесообразность создания очередного беспроводного стандарта связи наряду с устоявшимися Wi-Fi/WiMAX и Bluetooth выглядела сомнительно. Устройств с поддержкой Wireless USB так и не видать, в то время как EPSON, HP и другие компании все чаще используют существующие модули беспроводной связи в своих принтерах.

FIREWIRE: ВЕЧНО ВТОРОЙ

Вообще, термин FireWire используется компанией Apple. Sony предпочитает название i.LINK, а для нас, компьютерных пользователей, приберегли понятное и говорящее IEEE 1394. Как и в случае с USB, существует несколько версий стандарта: собственно IEEE 1394, IEEE 1394a и IEEE 1394b. При этом отдельно живут три версии разъемов: 4, 6 и 9 пин. Жизни это пользователям не облегчает, но, к счастью, наибольшее распространение получил именно IEEE 1394a с 6-пиновым разъемом. Он обеспечивает пропускную способность до 400 Мбит/с, при этом на практике оказывается быстрее USB 2.0 (480 Мбит/с) благодаря лучшей оптимизации работы шины.

Если USB создавался для соединения чисто компьютерных устройств, то у IEEE 1394 изначально судьба была иная – стандарт активно использовался в видеокамерах и мультимедиасистемах. Постепенно IEEE 1394 перестал быть экзотикой, а в последние годы даже в бюджетных материнских платах можно встретить такой разъем. Правда, количество устройств от этого не стало больше. Почему? Потому что Apple, как компания владеющая патентом на данную технологию, с самого начала стала требовать отчисления на использование IEEE 1394, в то время как USB является изначально открытым стандартом...

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

В элитной серии корпусов Lian Li TYR X пополнение – просим любить и жаловать красавца PC-X1000. Noctua обновила свой кулер NH-U12P, снабдив его парой качественных вентиляторов и новой системой крепления с поддержкой Intel LGA1156. Arctic Cooling выпустила серию вентиляторов с новаторской технологией PWM Sharing Technology, ну а Sharkoon показала компактный и строгий на вид корпус, который подойдет для создания мощной системы.

LIAN LI TYR PC-X1000

LКомпания Lian Li выпускает разные корпуса – малыши под Micro ATX, Middle Tower, но особенно инженерам удаются всяческие Full Tower. Сегодня Lian Li представила корпус-монстр из серии TYR X – PC-X1000. Он полностью выполнен из алюминия, все края закруглены. Производитель постарался сделать корпус максимально простым в сборке: для того чтобы снять стенки, установить жесткие диски и материнскую плату, тебе не понадобится отвертка, платы расширения фиксируются с помощью специальных крепежей из алюминия. Сам корпус разделен на три зоны, которые охлаждают пять 140-миллиметровых вентиляторов. Верхняя часть предназначена для установки внешних устройств вроде DVD-привода, а также жестких дисков. Основную зону, где будет стоять твоя материнская плата, охлаждают три вентилятора, предусмотрены разъемы под СВО, в нижней части отсека находятся крепления для установки 2.5-дюймовых SSD-винчестеров. Последняя зона включает еще одну корзину под жесткие диски, а также место для установки блока питания, оно снабжено антивибрационной подложкой.

ФОРМ-ФАКТОР: Super Full Tower **СОВМЕСТИМОСТЬ:** ATX, Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3.5"/2.5":** 3/6/2 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 8 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 5x 140-миллиметровых (1200 об/мин) **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 2x USB 2.0, FireWire, eSATA, Audio **РАЗМЕРЫ:** 230x680x430 мм **ВЕС:** 9.89 кг

NOCTUA NH-U12P SE2

Кулер Noctua NH-U12P уже давно известен энтузиастам – качественная конструкция, четыре тепловых трубки из меди и медное же основание, приличный вентилятор и термопаста в комплекте сделали его очень популярным среди пользователей. Однако и хорошие вещи можно сделать лучше, об этом знали ребята из Noctua. Кулер NH-U12P SE2 стал еще более универсальным, а комплект поставки теперь насчитывает аж два 120-миллиметровых вентилятора Noctua NF-P12, работающих на скорости 1300 об/мин. Крепления для установки вентиляторов ты найдешь в коробке, как и все необходимое для крепления кулера на современных платформах от Intel и AMD, включая LGA1156 (Core i5). Обновленная система креплений – SecuFirm2 обеспечит уверенный контакт с процессором, простоту монтажа и разборки.

МАТЕРИАЛ: медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/75, Socket AM3/AM2+/AM2 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2X NOCTUA NF-P12 (120 MM, 1300 ОБ/МИН, 19.8 ДБ) **РАЗМЕРЫ:** 158x126x71 мм (158x126x120 мм с вентиляторами) **ВЕС:** 600 г (940 г с вентиляторами) **ЦЕНА:** $65

SHARKOON TEMPTATION

Под маркой Sharkoon выпускается много чего: вентиляторы, мобильные и не очень кейсы для жестких дисков, блоки питания, аксессуары для моддинга и т.д. На этот раз речь пойдет о компактном корпусе Temptation. Внешне новинка не выдает свою геймерскую направленность, выглядит строго и больше походит на составную часть мультимедиасистемы, нежели на компьютерный корпус. На лицевую панель выведены USB-, eSATA- и аудиоразъемы, а также кнопки включения и сброса. Можно установить до двух 5.25-дюймовых устройства и одно внешнее 3.5», внутри есть еще четыре посадочных места. Суперкулер установить в корпус вряд ли получится, но есть и более элегантное решение – система водяного охлаждения. Необходимые разъемы имеются в наличии, а циркуляцию воздуха внутри самого Temptation обеспечат два 120-миллимитровых вентилятора. Их придется подбирать самому, устанавливаются они на заднюю и боковую панели. Любителей поиграть в современные блокбастеры на высоких разрешениях наверняка разочарует новость о том, что туда не поставишь GeForce GTX 275 или Radeon HD 4890 – корпус поддерживает установку лишь низкопрофильных карт расширения.

ФОРМ-ФАКТОР: Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3.5":** 2/5 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 4 **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 2x USB 2.0, eSATA, Audio **РАЗМЕРЫ:** 245x310x445 мм **ВЕС:** 4.8 кг

ARCTIC COOLING ARCTIC F PWM

Arctic Cooling продолжает удивлять нас. Ведь, казалось бы, все уже придумали и опробовали, ан нет. Разработчики решили внедрить идею группового разума внутрь твоего компьютера. В линейке вентиляторов Arctic F PWM используется запатентованная технология PWM Sharing Technology (PST). Соль изобретения в том, что к одному вентилятору можно подключить до четырех других. Сделав это, ты сможешь контролировать скорость максимум пяти ветродуев одновременно, устанавливая нужную скорость через BIOS либо положившись на автоматический режим. Весьма любопытная задумка, которая может существенно облегчить тебе жизнь.

ДИАМЕТР: 80/92/120 мм **СКОРОСТЬ ВЕНТИЛЯТОРА:** 700–2000/600–1800/300–1350 об/мин **ПОТОК ВОЗДУХА:** до 28/35/57 CFM **УРОВЕНЬ ШУМА:** до 12/16/20 дБ **ВЕС:** 70/84/108 г

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 5 сентября 2009 года

В этой рубрике мы предлагаем шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows Vista. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5 750 (2.66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	8300 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Kaburi (1300 об/мин)	1700 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-P55M-UD4 (Intel P55+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+8 pin, mATX)	6800 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX13000AD3LLK2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-13000, 7-7-7-20)	3500 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N295GTX-M2D1792 1792 Мбайт (GDDR3)	17 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative SB X-Fi Surround 5.1 (USB)	3250 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	17528	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	105.1
3DMark06, Default Settings	18624	Call of Duty 5, 1920x1200	68

50 900 РУБ.

Новая платформа Intel – Core i5 + Intel P55 как только появилась на прилавках магазинов, так сразу снискала славу у оверклокеров. Новые процессоры стоят дешевле, нежели Core i7 под LGA1366, да и материнские платы не отличаются дороговизной.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Ultra-120 Extreme	2200 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M4N82 DELUXE (NVIDIA NFORCE 980A SLI, 4 DDR2, PCI-E, SLI, RAID, USB, FIREWIRE, ESATA, 24+4(8) PIN, ATX)	6100 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: CORSAIR DOMINATOR TWIN2X4096-8500C5DF 2X2 ГБАЙТ (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: MSI N295GTX-M2D1792 1792 МБАЙТ (GDDR3)	17 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6200 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES106-29 (SATA)	3650 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-Ex1)	4150 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16045	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	110.3
3DMark06, Default Settings	17289	Call of Duty 5, 1920x1200	69

51 600 РУБ.

Место AMD Phenom II X4 940 занял процессор под Socket AM3 – Phenom II X4 945. Его преимущество в том, что он поддерживает платы как Socket AM2+, так и Socket AM3. На данный момент его целесообразно использовать в паре с ASUS M4N82 Deluxe (Socket AM2+), а при желании потом заменить на AM3-модель.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7600 (3.06 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	5300 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-X48-DS5 (Intel X48+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, CrossFireX, RAID, 24+4(8) pin, ATX)	4800 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	9000 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10203	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	71.6
3DMark06, Default Settings	16852	Call of Duty 5, 1920x1200	51

30 400 РУБ.

Перед тобой сбалансированная система по разумной цене, процессор Core 2 Duo E7600 обеспечивает высокую производительность, а кулер Scythe Mugen 2 – отличное охлаждение. Данная модель стоит существенно дешевле аналогов от той же Thermalright, но при этом обеспечивает вполне сравнимые результаты. Модули памяти от Corsair с частотой 1066 МГц не будут ограничивать тебя при разгоне.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD PHENOM II X3 720 BLACK EDITION (2.8 ГГЦ, 2000 МГЦ HT, 3X512 КБАЙТ L2, 6 МБАЙТ L3, ЯДРО DENEB, AM3)	5100 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790GP-UD4H (AMD 790GX+SB750, 4 DDR2, PCI-E, CROSSFIREX, RAID, USB, FIREWIRE, 24+4(8) PIN, ATX)	5000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-8500, 5-5-5-15)	3800 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	9000 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10386	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	77.2
3DMark06, Default Settings	17603	Call of Duty 5, 1920x1200	54

30 400 РУБ.

Традиционно в этой категории у нас прописался трехъядерный процессор Phenom II X3 720 Black Edition, работающий на частоте 2.8 ГГц. Материнская плата от GIGABYTE основана на чипсете AMD 790GX, в наличии пара графических разъемов PCI-E x16, а значит есть поддержка CrossFire.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	4200 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper TX3 (800-2800 об/мин)	800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI P45C Neo-FIR (Intel P45+ICH10R, 2 DDR2 + 2 DDR3, PCI-E, RAID, USB, FireWire, 24+4 pin, ATX)	3200 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 6-6-6-18)	2000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6900 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9136	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.6
3DMark06, Default Settings	14358	Call of Duty 5, 1920x1200	38

20 050 РУБ.

Материнская плата MSI P45C Neo-FIR поддерживает все процессоры Intel под Socket 775, при этом в наличии разъемы как под DDR2, так и под DDR3 SDRAM. Какой тип памяти выбрать – вопрос цены, главное, чтобы суммарный объем был не менее 4 Гбайт.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X4 9650 (2.3 ГГц, 1800 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, AM2+)	4350 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper TX3 (800-2800 об/мин)	800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA78GM-UD2H (AMD 780G+SB700, 4 DDR2, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4 pin, mATX)	2900 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, 6-6-6-18)	2000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6900 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3100 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	900 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9031	Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	53.1
3DMark06, Default Settings	13156	Call of Duty 5, 1920x1200	34

21 900 РУБ.

Цены на четырехъядерные процессоры опустились до критического минимума. Конечно, далеко не все программы умеют задействовать их, но ситуация с каждым годом улучшается, пора переходить на четыре ядра.

Автор:
Борис Соколов

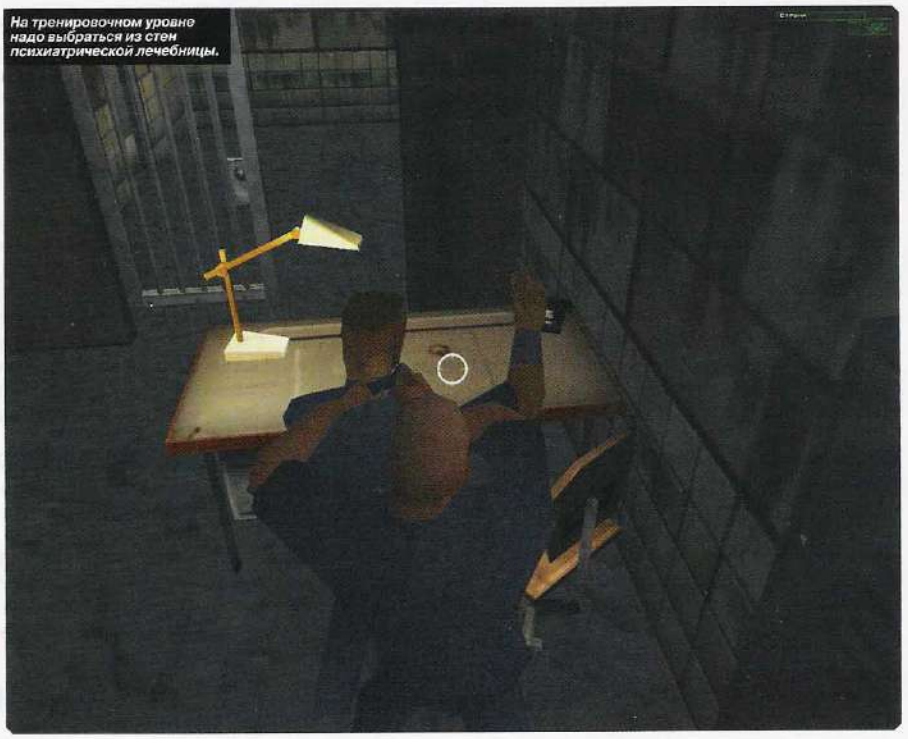
ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Все чаще и чаще в аналитических статьях звучит одна и та же мысль: непрерывное клепание сиквелов не приведет ни к чему хорошему. Вместо того чтобы придумывать что-то оригинальное, издательства заставляют разработчиков заниматься банальным самоповторением. Зачем рисковать и тратить деньги на создание чего-то новенького. Далеко не факт, что это «новенькое» будет пользоваться спросом. Лучше смастерить продолжение популярной игры и получить гарантированную прибыль. Куй железо, пока горячо; старый конь борозды не испортит и все такое. Идея о вреде сиквелов не нова. Так, девять лет назад после выхода Tomb Raider Chronicles только ленивый не бросил камень в огород Eidos Interactive. Мол, вконец обнаглели, задолбали своей Ларой Крофт, совсем совести нет у людей. Но при этом ни один из армии критиков не задумался над тем, что, если бы издательство каждый год не «стригло бабло» на штамповке новых приключений Лариски, оно бы не смогло финансировать разработку новых необычных проектов. Таких как Thief: The Dark Project, Commandos: Behind Enemy Lines, Deus Ex. Не появилась бы на свет и главная ретроигра нынешнего номера – Hitman: Codename 47.

Борис Соколов,
редактор рубрики

От зависти Анна Семенович вскрыла себе вены коньками прямо во время записи шоу «Ледниковый период».



На тренировочном уровне надо выбраться из стен психиатрической лечебницы.

ЖАНР: Stealth Action **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
ДАТА ВЫХОДА: 19 ноября 2000 года

HITMAN: CODENAME 47

ХЛАДНОКРОВНЫЙ УБИЙЦА

ИЩУТ ПОЖАРНЫЕ, ИЩЕТ МИЛИЦИЯ

Гонконг, центральная улица. По тротуару идет белый мужчина. Его походка тверда и уверенна. Одет он неприметно: черный костюм, белая рубашка и красный галстук. Такое носит каждый второй прибывший из Штатов «командированный» менеджер. Но этот вряд ли приехал сюда затем, чтобы проводить переговоры. Уж слишком суровая у него внешность. Стрижка под Котовского, мощный подбородок, сильно выдающиеся вперед скулы, предельно сосредоточенный взгляд. На затылке необычная татуировка в виде штрихкода. Да, определенно он не менеджер. Скорее бывший боксер или военный. Не удивлюсь, если он отсидел 5–7 лет в тюрьме.
Таинственный незнакомец остановился недалеко от околачивающихся возле перекрестка бойцов триады «Синий дракон». Молодец иностранец, сразу сообразил, что от этих суровых парней лучше держаться подальше. Посмотришь на них криво – пристрелят к чертовой бабушке. Из-за поворота вынырнул длиннющий лимузин. Теперь понятно, почему бандиты перекрыли улицу – они, словно верные псы, охраняют своего хозяина. Не успел автомобиль поравняться с церберами, как раздался взрыв. Машина разлетелась на части, охранники валяются лицами вниз в лужах собственной крови. Стоп, а куда подевался тот лысый?
Это все, что могут вспомнить о таинственном незнакомце проходившие мимо местные жители. Крутился тут какой-то странный бугай в черном костюме – и потом ба-бах!!! Примерно то же самое рассказывают постояльцы гостиницы Gallard, проходящие свидетелями по делу об убийстве Франца Фукса. Удивительно, но даже среди колумбийских бандитов ходит история о белом мужчине с татуировкой на затылке. После того как было найдено изрешеченное пулями тело Пабло Белисарио Очоа, остальные наркобароны тут же увеличили численность своей охраны.

НУ ЗДРАВСТВУЙ, ПАПА...

Так кто же этот таинственный незнакомец? В принципе никто, и звать его никак. У него действительно нет ни имени, ни фамилии. Есть только позывной – Агент 47. Не осталось ни одного воспоминания из детства или юности. Единственное, что он знает, так это то, что работает «чистильщиком» на некое Международное контрактное агентство. Координатор Диана Бернвуд скидывает по электронной почте информацию о новой цели (досье, фотографии, описание внешности, место дислокации, план местности) и сумму гонорара. Лысый убийца затоваривается необходимым оружием и отправляется в путь. Меняются города и страны, но везде одна и та же картина: упомянутый в письме человек задушен, застрелен, отравлен, взорван или с ним произошел несчастный случай.

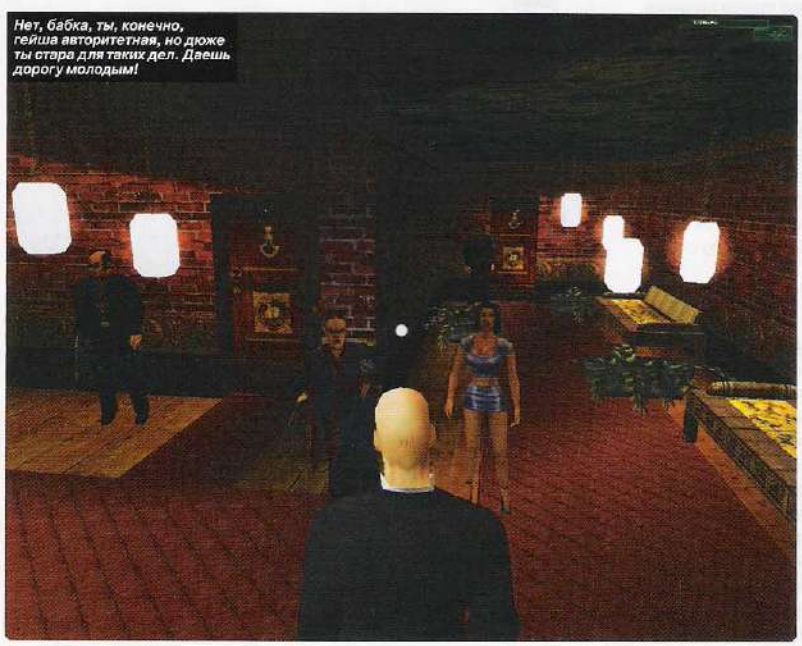
В конце игры главному герою удается выяснить место своего рождения – Румыния, подвал психиатрической лечебницы. Агент 47 появился на свет в этих стенах, в одной из здоровенных пробирок лаборатории по клонированию. Отца зовут профессор Орт-Мейер. Гениальный ученый использовал героя в своих корыстных целях. Он заказал своему лучшему «ребенку» убить всех тех, кто причастен к его рождению. Оказывается, отправленные на тот свет глава триады Ли Хонг, наркобарон Пабло Белисарио Очоа, террорист Франс Фукс, торговец оружием Аркадий Егоров знали друг друга – все они служили во Французском иностранном легионе. В финальном эпизоде Агент 47 расправляется с небольшой армией клонированных братьев и сворачивает шею своему нерадивому папаше.

УРОКИ МАТЕМАТИКИ

Прохождение Hitman: Codename 47 сродни решению занимательных задачек по математике. В одних случаях достаточно нескольких простых действий. Так, в третьей миссии необходимо убить коррумпированного начальника полиции, да так, чтобы вина пала на бойцов триады «Красный дракон». Как это сделать? Очень просто. Загибаем пальцы. Раз – заходим в ресторан, просим у бармена ключ от туалета и оставляем на сливном бачке Беретту с глушителем. Два – выбегаем на улицу, душим струной от пианино идущего навстречу посланника «Красных драконов», забираем амулет, переодеваемся в кимоно и прячем тело в канализации. Три – возвращаемся в ресторан, подбираем лежащий на сливном бачке пистолет, стреляем полицейскому в голову и выбрасываем амулет. Четыре – через окно в туалете вылезаем на улицу и добегаем до точки эвакуации. Все, детский мат в четыре хода, получите и распишитесь.

Впрочем, так легко бывает далеко не всегда. На следующем уровне необходимо выполнить сразу несколько заданий. Убить окопавшегося в своей резиденции главу триады Ли Хонга, освободить томящегося в подвале цэраушника и украсть нефритовую статуэтку. Если предыдущая миссия была детской задачкой для первоклашек, то эта – заковыристое уравнение. Мало того что помещение кишмя кишит охранниками, а здоровенный телохранитель ни на секунду не отходит от своего босса, так еще не известно, где искать нефритовую фигурку. Она может лежать и в сейфе на подземном складе, и в комнате для отдыха особо важных гостей, и в помещении охраны. Причем при повторном прохождении уровня хитрецы-разработчики меняют ее местоположение.

Никто не запрещает тебе тупо вооружиться автоматом Калашникова и перестрелять всех врагов. Но это все равно что играть в «Чапаева» шахматными фигурами. Намного интереснее не уподобляться волку из «Ну, погоди!», а действовать как на-



Нет, бабка, ты, конечно, гейша авторитетная, но дюже ты стара для таких дел. Двешь дорогу молодым!

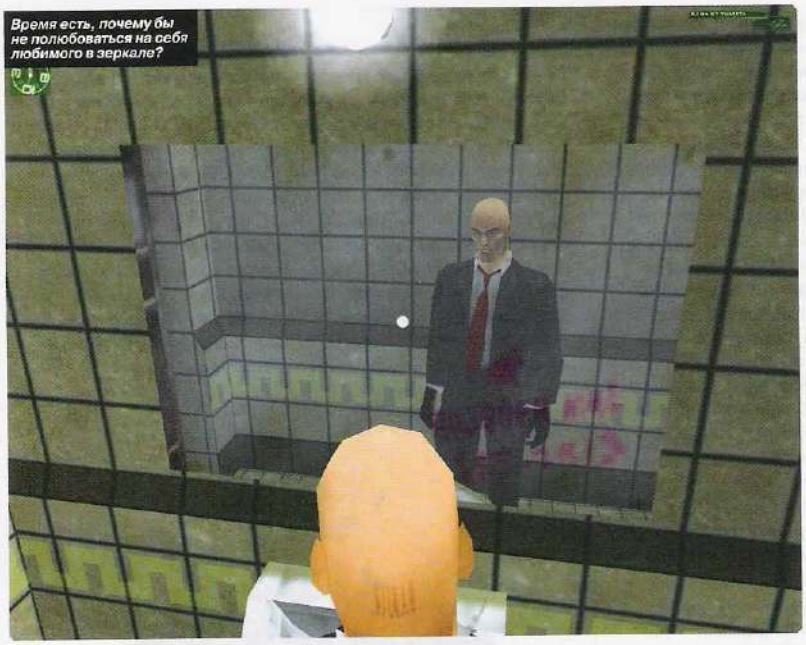
ЛЫСОЕ КИНО

Первая информация об интересе киношников к игре Hitman: Codename 47 появилась в феврале 2003 года. После долгих переговоров права на экранизацию получила компания Twentieth Century Fox. Работу над сценарием доверили автору «Кровавого четверга» и «Пароля "Рыба-меч"» Скипу Вудсу (Skip Woods), главную роль прочили Вину Дизелю (Vin Diesel). В декабре 2006 года знаменитый актер выбыл из проекта. На его место пришел Тимоти Олифант (Timothy Olyphant). В режиссерское кресло уселся Ксавьер Генс (Xavier Gens), а продюсированием ленты занялся Люк Бессон (Luc Besson). 27 ноября 2007 года «Хитмэн» вышел на экраны. Несмотря на негативные отклики в прессе, фильм принес своим создателям хорошую прибыль (24 миллиона долларов бюджета и почти 100 миллионов долларов кассовых сборов).

Осталось дождаться прибытия лимузина и нажать на кнопку пульта дистанционного управления детонатора.

ПОИГРАЛ? ТЕПЕРЬ ПОЧИТАЙ

28 августа 2007 года в продаже появился роман Уильяма Дитца (William Corey Dietz) Hitman: Enemy Within. Американский писатель не стал слепо копировать события игры и придумал новую сюжетную линию. Объединение наемных убийц «Тринадцать сильных» пытается уничтожить 47-го. После неудавшегося покушения герой начинает собственное расследование и узнает, что в Международном контрактном агентстве завелся предатель, снабжающий врагов ценной информацией. Официально в нашей стране произведение Уильяма Дитца не издавалось. Впрочем, в интернете можно отыскать текст книги на русском языке в переводе Ирины Панюшиной.


Время есть, почему бы не полюбоваться на себя любимого в зеркале?

Извините, господин полицейский, но мне надо отлучиться на минутку в туалет.

Надо поскорее избавиться от тела, пока никто не заметил.

стоящий гроссмейстер: тщательно изучить расстановку вражеских фигур, найти слабо защищенные места, провести подготовительные маневры и нанести сокрушительный удар.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Hitman: Codename 47 – один из самых реалистичных экшенов 2000 года. Тут тебе и впервые примененная в компьютерных играх так называемая физика «тряпичной куклы», и сложный алгоритм просчета траектории полета пули, и правдоподобная физическая модель повреждений. Но при этом в творении IO Interactive уйма условностей. Почему прохожие не замечают огромные лужи крови на полу? Герой всадил обойму в грудь первого официанта и разгуливает по зданию в трофейном костюме. По идее все должны обратить внимание на пулевые отверстия. Второй официант чуть ли не в упор смотрит на лысого киллера и не замечает подмены. Агент 47 вроде бы удачно замаскировался под охранника, однако некоторые персонажи, как и прежде, при встрече приветствуют его фразой «Здравствуйте, дорогой гость». Наконец, почему герой не может незаметно пронести один автомат, но легко прячет под пиджаком с десяток пистолетов-пулеметов? Вместе они весят как пять «калашей».

Порой встречаются грубые нестыковки. Чтобы установить на корпусе автомобиля взрывчатку, герою необходимо убить отлучившегося справить малую нужду водителя автомобиля и нацепить на себя его одежду. Через некоторое время машина трогается с места. Кто сидит за рулем? Неужели «отряд не заметил потери бойца»? К таким вещам надо относиться философски. Ты или принимаешь предлагаемые разработчиками правила игры, или нет. Ты же не начинаешь докапываться, почему в шахматах слон ходит по диагонали, а конь буквой Г. Глупо рассуждать о реализме, когда пешка превращается в ферзя. Просто так заведено, и ничего с этим не поделаешь.

ВЕРЮ

Всего IO Interactive выпустила четыре части сериала. Мы настоятельно советуем сыграть в самую первую. Все последующие эпизоды получились какими-то пресными. Лишь изредка попадались по настоящему захватывающие миссии. В Hitman: Codename 47 чуть ли не каждый уровень – маленький шедевр. У тебя не возникает ощущения, будто перед тобой разыгрывается спектакль. В этой игре веришь происходящим на экране событиям с первой и до последней минуты, несмотря на огромное количество условностей и нестыковок. ■

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

С первых секунд игрок погружается в самое сердце мира, где выживает тот, у кого стальные канаты нервных волокон толще, чей разум способен принимать решения за сотые доли секунды, кто достает пистолет лишь тогда, когда собирается стрелять, но никогда не позволит перекрестию прицела отклониться от цели. Этот мир даже нельзя назвать жестоким. Нет. Он прекрасен. Может, для кого-то это покажется циничным, но есть во всем этом особая поэзия, романтика. Надеюсь, я достаточно вас заинтриговал.

«Страна игр» № 24 (81) 2000, оценка 8.2 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Я думаю, все те, кто обладает хотя бы небольшим опытом игры в Commandos: Behind Enemy Lines и Soldier of Fortune, обязательно должны познакомиться с Hitman: Codename 47. В ней есть и свежий экшен, и несколько действительно глубоких элементов стратегии. Игра затянет вас на долгое время, поскольку некоторые миссии очень сложны. Вы будете браться за них снова и снова, разрабатывая новые способы прохождения. Как только я допишу этот обзор, я вернусь к Hitman: Codename 47, потому что она меня действительно зацепила. Прямо сейчас я в джунглях, продолжаю погибать.

Сайт GamersHell, оценка 8.8 из 10

HITMAN
CODENAME 47

MATURE M
ESRB

IO Interactive EIDOS

Работали вместе и погибли вместе, как подобает настоящим друзьям.

ОНИ НАПИСАЛИ УБИЙСТВО

ДАТСКИЕ РОДИТЕЛИ ЛЫСОГО КИЛЛЕРА

Голливудские режиссеры обожают переиначивать на новый лад сказку о Золушке. Мораль всех фильмов довольно проста: трудись в поте лица и к тебе обязательно придут успех, богатство и слава. После череды испытаний девушка находит своего красавца-принца, талантливый спортсмен завоевывает чемпионское звание, упорный бизнесмен сколачивает многомиллионное состояние и т.п. В игровой индустрии полно своих Золушек. На этот раз мы расскажем об IO Interactive.

ОДНАЖДЫ В ДАТСКОМ КОРОЛЕВСТВЕ

В 1992 году в Копенгагене открылась Zyrinx. За короткий срок небольшая студия создала для 16-битной приставки Sega Mega Drive довольно неплохой экшен Sub-Terrania. В ноябре 1994 года вышла вторая игра – Red Zone. Затем разработчики подписали контракт с американской фирмой Scavenger и перебрались в Бостон.

По такому же сценарию развивалась история еще одной датской студии. В 1994 году Сорен Ганнибал (Søren Hannibal) и Якоб Андерсен (Jacob Andersen) основали Lemon. Позже к ним присоединился программист Мартин Поллас (Martin Pollas). По совету коллег из Zyrinx троица вошла в состав Scavenger.

НАША СИЛА В ЕДИНСТВЕ

В апреле 1996 года Scavenger подписала долгосрочное соглашение с издательством GT Interactive. Через несколько месяцев датчане подготовили к выходу две игры: Lemon – клон MechWarrior под названием Amok, Zyrinx – футуристическую гонку Scorcher. Обе получили низкие оценки в прессе и разошлись ничтожно малым тиражом. Раздосадованные боссы GT Interactive решили попросту не платить авторам причитавшиеся по контракту 1.9 миллиона долларов. В ответ разработчики заморозили все свои незавершенные проекты (экшен Into the Shadows и гонку 4x4 Frenzy) и обратились в суд. Шло время, а ситуация никак не разрешалась. В конце 1997 года президент Даниэль Смол (Daniel Small) объявил свою фирму банкротом.

После долгих разбирательств в феврале 2000 года Scavenger все-таки выиграла дело и получила причитавшиеся деньги. Справедливость восторжествовала, но слишком поздно. К этому времени сотрудники фирмы разбежались кто куда. Сорен Ганнибал ушел в Shiny Entertainment. Якоб Андерсен и Мартин Поллас вместе с выходцами из Zyrinx Дэвидом Гулдбрандсеном (David Guldbrandsen) и Джеспером Воршолт Йоргенсеном (Jesper Vorsholt Jorgensen) открыли в Копенгагене студию Reto-Moto.

Спустя год четверка датчан пришла к выводу, что в таком составе они вряд ли добьются серьезных успехов. В сентябре 1998 года сотрудники Reto-Moto совместно со специалистами из Nordisk Film & TV основали компанию под названием IO Interactive.

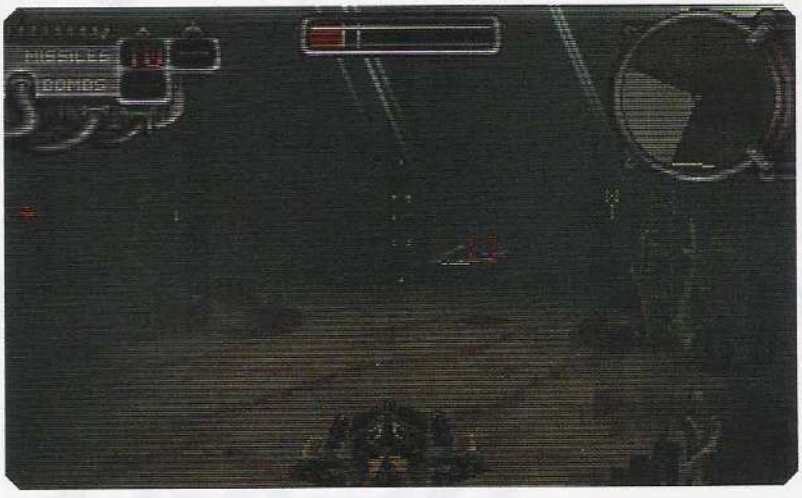
СДЕЛАНО С ОСОБЫМ ЦИНИЗМОМ

Уже на раннем этапе разработки стало понятно, что проект под кодовым названием Hitman (приписка Codename 47 появилась в 2000 году) произведет революцию в жанре action. Миссии можно проходить различными способами: бесшумно, полагаясь на хитрость и используя минимум оружия, или же по старинке, стреляя во все, что движется. У игры современная графика и очень высокий уровень реализма. Герой активно

Sub-Terrania – дебютное творение датской студии Zyrinx.

ДВИЖОК-ДОЛГОЖИТЕЛЬ

Удивительно, но все игры IO Interactive были созданы на одном и том же движке. В основе Hitman: Codename 47 и недавно вышедшей Mini Ninjas лежит Glacier Engine. В опубликованном 15 ноября 1999 года на сайте IGN интервью продюсер Hitman: Codename 47 Янос Флоссе (Janos Flosse) заявил следующее: «Графическая технология, которую мы используем, является собственностью IO Interactive. Ее оттачивали в течение последних пяти лет. Она разработана так, чтобы в нее можно было внести любые технологические изменения и улучшения». Если прибавить к пяти годам десять лет с момента появления этого интервью, то получается, что Glacier Engine исполнилось 15 лет! Да, его постоянно модифицировали, но факт остается фактом. Таким долгожительством не может похвастаться ни один другой известный движок.



Amok не снискала любви публики.

Этот снимок сделан в конце 1999 года. Как видишь, в финальной версии игры интерфейс претерпел несколько изменений.

Из-за финансовых проблем разработку Into the Shadows пришлось отменить.

Тот самый скриншот с цифрой 48 на спине главного героя.

Через несколько месяцев герою присвоили порядковый номер 47.

Hitman: Contracts явно не хватало свежих идей. В игру вошло несколько уровней из первой части сериала.

использует окружающие предметы, перетаскивает и прячет тела убитых, переодевается в различные костюмы, выдавая себя за других людей. Еще одна отличительная черта – четкая экономическая модель. Каждое оружие, каждый патрон стоит энную сумму денег. При подготовке к миссии приходится сопоставлять доходы с расходами.
Наконец, последняя, пожалуй, самая главная фишка: сценаристы придумали захватывающий сюжет. До этого никто не отдавал главную роль хладнокровному киллеру, убивавшему людей за деньги. Согласись, смелое решение.

СТРЕЛЬБА БЕЗ ПОДГОТОВКИ

Первая информация об игре промелькнула в прессе 6 сентября 1999 года во время проходившей в Лондоне выставки ECTS. За чередой громких анонсов (чего только стоила презентация третьей части Warcraft!) мало кто обратил внимание на сухую новость о том, что права на издание некоей Hitman получило английское издательство Eidos Interactive.
В следующий раз IO Interactive напомнила о себе в ноябре. Судя по публикациям в прессе той поры, первоначальная концепция геймплея довольно сильно отличалась от того, что получилось в конечном итоге. Так, в пресс-релизе говорилось о том, что игра будет состоять аж из 27 заданий, объединенных в пять огромных глав. На протяжении первых четырех-пяти миссий герой должен собирать информацию о своей цели: осматривать местность, изучать маршруты движения охраны, искать наиболее удачную точку для обстрела, планировать пути отхода. А еще надо общаться с большим количеством NPC. За кое-какие данные от второстепенных персонажей приходится расплачиваться наличностью. Каждая глава заканчивалась убийством главной цели.
В финальный вариант вошли не 27, а 12 миссий, зато в каждой из них не было долгих подготовок – того или иного «плохиша» требовалось устранить здесь и сейчас. Видимо, на определенном этапе разработчики смекнули, что народу попросту не понравится тратить много времени на поиски ценной информации.

КТО ВЫ, АГЕНТ 48?

Все оставшееся до релиза время публику стабильно снабжали свежей информацией. Превью и интервью в западной прессе шли друг за другом косяками. Интерес к проекту рос с каждым днем. На проходившей с 11 по 13 мая 2000 года в стенах Los Angeles Convention Center выставке E3 разработчики показали пачку свежих скриншотов и два коротких видеоролика с нарезкой различных игровых моментов. В одном из них можно заметить, как на тренировочном уровне главный герой стреляет из пистолета по бумажным мишеням. Лысый киллер облачен в футуристический бронежилет с надписью 48 на спине. В более поздних скриншотах и видеороликах появляется цифра 47. Вскоре киллер сменил необычный бронежилет на цивильный черный костюм с белой рубашкой и красным галстуком.
События игры разворачиваются в различных странах. Главный герой посещает Китай, Колумбию, Венгрию, Голландию и Румынию. Дизайнеры брали за основу реально существующие архитектурные сооружения и вписывали их в выдуманные декорации. Так, небольшой парк на первом уровне скопирован с гонконгского Walled City Park. В венгерской миссии террорист Франц Фукс (кстати, реально существующий маньяк-подрывник, с 1993 по 1997 год убил самодельными бомбами четверых и покалечил 15 человек) окопался в будапештской четырехзвездочной гостинице Gallard. Прототипом послужил расположенный на берегу Дуная отель Gellert. Некоторые части здания скопированы с поразительной точностью. Очевидцы утверждают, что лучше всего получился бассейн. А вот психиатрическая лечебница профессора Орт-Мейера целиком и полностью является плодом фантазии разработчиков. Ничего похожего фанаты игры в Румынии не разыскали.

ИГРЫ-МИЛЛИОНЕРЫ

Hitman: Codename 47 разошлась тиражом свыше 600 тысяч экземпляров. Для IO Interactive это был грандиозный успех. Разработчики тут же принялись делать сборник дополнительных миссий. Со временем проект превратился из дополнения в полноценный сиквел. Кстати, в начале 2001 года датчане посетили Россию. Дело в том, что события некоторых миссий Hitman 2: Silent Assassin разворачиваются в Санкт-Петербурге. Вот и решили дизайнеры уровней поближе познакомиться с архитектурой нашей Северной столицы.
Вторая часть поступила в продажу в октябре 2002 года. Всего было реализовано более 3 миллионов дисков с игрой. Это самый лучший результат за всю историю существования компании.
Затем IO Interactive на время отвлеклась от приключений лысого киллера и создала экшен Freedom Fighters. В качестве издателя выступила Electronic Arts. Тираж составил 1 миллион экземпляров. В апреле 2004 года вышла Hitman: Contracts. Несмотря на критику прессы, было продано 1.6 миллиона дисков. Четвертый эпизод, Hitman: Blood Money, купили 1.5 миллиона человек. В 2007 году планка опустилась еще на 100 тысяч – Kane & Lynch: Dead Men еле-еле преодолела высоту в 1.4 миллиона экземпляров. Будет забавно, если вышедшую недавно Mini Ninjas приобретут 1.3 миллиона геймеров.
Сейчас IO Interactive работает над двумя проектами: Kane & Lynch 2: Dog Days и Hitman 5. Релиз первой игры намечен на следующий год. Дата выхода новых приключений лысого киллера пока неизвестна. ■

ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

Саундтреки ко всем творениям IO Interactive написал Джеспер Кид (Jesper Kyd). Композитор родился 3 февраля 1972 года. Свою карьеру он начал в 14 лет. С 1986 по 1992 год Джеспер творил в составе известной в Европе демогруппы Silents. Затем Кид сотрудничал со студиями Zyrinx и Lemon. После банкротства Scavenger датские разработчики вернулись из Бостона в родной Копенгаген. Кид продолжил покорять Америку, но при этом не утратил дружеских связей с соотечественниками. В 1998 году он основал в Манхэттене собственную звукозаписывающую компанию Nano Studios и сочинил в ее стенах музыку для трех известных игр: датской Hitman: Codename 47, американской Messiah и канадской MDK 2. Всего за свою карьеру Джеспер написал композиции к более чем двум десяткам игр. Фирменная черта мастера – умелое сочетание современной электронной музыки с классической оркестровой. Таким долгожительством не может похвастаться ни один другой известный движок.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В НОЯБРЕ

SIN

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ritual Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 12 ноября 1998 года

Зa 20 месяцев Ritual Entertainment создала очень крепкий FPS. Если учесть тот факт, что Ричард «Levelord» Грей (Richard Gray) и Ко получили доступ к программному коду движка Quake 2 только в декабре 1997 года, то срок сокращается почти вдвое. Из-за спешки разработчики не успели выловить огромное количество багов, так что советуем играть только в пропатченный вариант.

Коротко о сюжете. 2037 год, США, город Фрипорт. Глава могущественной корпорации SinTek грудастая брюнетка Элексис Синклер вывела мощное химическое вещество, превращающее обычных людей в послушных мутантов. По улицам прокатилась волна преступлений. За расследование взялся глава HardCorps (местный аналог прокуратуры, полиции и ОМОНа в одном флаконе) полковник Джон Блэйд.

В перерывах между перестрелками герой может узнать из газетной вырезки новость о женитьбе Дюка Нюкема на Ларе Крофт, озадачить уцелевший компьютер парой-тройкой DOS-команд или опустить найденный в фонтане четвертак в висящий на стене телефон, набрать номер и услышать с другого конца провода поток брани. ■

Джон Блэйд отстреливает врагов, а хакер Джей Си раздает по радио советы.

AGE OF WONDERS

Спецэффекты во всей своей красе.

- **ЖАНР:** Turn-Based Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** EGathering of Developers
- **РАЗРАБОТЧИК:** Triumph Studios и Epic Games
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 11 ноября 1999 года

Нет, мы не ошиблись – Epic Games участвовала в создании фэнтезийной пошаговой стратегии. В 1997 году молодая голландская компания Triumph Studios обратилась за помощью к более опытным заокеанским коллегам. Да, Марк Рейн (Mark Rein) и Джей Уилбур (Jay Wilbur) выступили в скромной роли консультантов, но факт остается фактом: в послужном списке прославленной американской компании Age of Wonders занимает место наравне с Jazz Jackrabbit, Unreal, Unreal Tournament и Gears of War.

Авторы взяли все самое лучшее из трех столпов жанра (Master of Magic, Warlords, Heroes of Might & Magic) и добавили несколько собственных идей. Игра состоит из двух одиночных кампаний: одна за светлых, другая – за темных эльфов. Всего в Age of Wonders представлено 12 рас. Условно их можно разделить на три группы: кибальчишей, плохишей и нейтральных. В первую вошли светлые эльфы, гномы, хоббиты и благородные люди. Во вторую – темные эльфы, орки, гоблины и нежить. В третью – люди, азроки, фростлинги и люди-ящерицы. Игрок должен сохранять теплые отношения с союзниками и переманивать на свою сторону нейтральные расы. ■

TOM CLANCY'S GHOST RECON

- **ЖАНР:** First-Person Tactical Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Red Storm Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ДАТА ВЫХОДА:** 13 ноября 2001 года

В своих играх Том Клэнси (Tom Clancy) обожает давать прогнозы на ближайшее будущее. В Rainbow Six он предсказал рост уровня международного терроризма, а в Splinter Cell – смену власти в Грузии. Не спеши записывать американского писателя в провидцы.

События Ghost Recon разворачиваются в 2008 году. На президентских выборах в России побеждает кандидат от ультранационалистов. Новый глава государства решает насильственным путем восстановить СССР. За короткий срок наша армия захватывает Украину, Белоруссию и Казахстан. Следующий шаг – ввод войск на территорию Грузии. В ответ США отправляет на Кавказ специальное подразделение «Призраки». Первая, апрельская, миссия проходит на территории Южной Осетии, а последняя, ноябрьская, – на улицах полуразрушенной Москвы. Вот такая фантастическая история.

Авторы взяли за основу геймплей Rainbow Six. Специализация бойцов, возня с экипировкой, тщательное планирование операций и реалистичные баллистика с физикой повреждений остались на месте. Ключевое отличие заключается в том, что большинство сражений проходят на открытых пространствах, иногда даже с участием бронетехники. ■

Пуля развернула жертву вокруг своей оси.

СУПЕРГЕРОИ ПРОТИВ СУПЕРГЕРОЕВ

5 ЛЕТ НАЗАД

В ноябре 2004 года компания Marvel Entertainment, сколотившая состояние на комиксах, подала иск против авторов онлайновой ролевой игры City of Heroes. «Марвеловцы» обвинили южнокорейское издательство NCsoft и американскую студию Cryptic в воровстве интеллектуальной собственности – руками подписчиков City of Heroes. При помощи редактора персонажей героической MMORPG геймеры могут сотворить хоть зеленого силача Халка, хоть клыкастого Росомаху. Более того, игрокам разрешено давать своим героям любые имена, даже защищенные авторским правом.

На протяжении года адвокаты Marvel и NCsoft бились не на жизнь, а на смерть. Суд отклонил часть претензий комикс-издателя. Представители Marvel и NCsoft сели за стол переговоров и пришли к мировому соглашению. Кто кому заплатил, неизвестно, но в редактор персонажей City of Heroes не было внесено никаких изменений. ■

Этот герой из City of Heroes вам никого не напоминает?

ПОЛЕ БОЯ – DIGITAL ILLUSIONS

Издательство Electronic Arts заявило о своем намерении купить шведскую компанию Digital Illusions CE, известную серией многопользовательских шутеров Battlefield. В 2003 году «электроники» купили 19 процентов акций DICE и полагали, что им удастся по-быстрому прибрать к рукам контрольный пакет. Однако большинство акционеров Digital Illusions выступили против поглощения, разрушив план EA завершить сделку к концу 2004-го.

Однако Electronic Arts не отказалась от затеи и принялась обхаживать одного держателя за другим, потихоньку выкупая акции. Основные акционеры DICE не горели желанием расставаться с ценными бумагами, и дело шло медленно. Однако к марту 2005-го в руках «электроников» уже находился контрольный пакет Digital Illusions. В октябре 2006 года издательство объявило о полном поглощении шведской компании. ■

Пока EA скупала акции, DICE делала Battlefield 2142.

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЕСШУМНОГО УБИЙЦЫ

Британское издательство Eidos Interactive анонсировало экшен Hitman: Blood Money – четвертую игру, посвященную бесшумному убийце со штрихкодом на затылке. Разработчики из датской студии IO Interactive обещали сдать проект весной 2005 года, однако не успели в срок, и игра появилась на прилавках лишь в мае 2006-го.

Что любопытно, спустя всего лишь несколько дней после анонса Hitman: Blood Money пять известных американских общественных организаций, включая Национальный совет женских организаций и «Матерей против насилия», опубликовали список «10 худших жестоких игр». Новый экшен о 47-м вошел в рейтинг, хотя «Кровавые деньги» еще нигде не продавались. В список также угодили Doom 3, Grand Theft Auto: San Andreas, Gunslinger Girls 2, Half Life 2, Halo 2, Manhunt, Mortal Combat: Deception, Postal 2 и Shadow Hearts. ■

47-й никогда не любил хаки.

10 ЛЕТ НАЗАД

DIABLO 2 НЕ СПЕШИТ

Осенью 1999 года все прогрессивное человечество ждало Diablo 2. Однако Blizzard Entertainment жестоко всех «обломала». В ноябре представитель компании заявил: Diablo 2 не выйдет в 1999 году. А когда? В начале 2000-го (на деле «начало» оказалось 29 июня. – Прим. ред.).

В официальном заявлении было сказано: компания Blizzard «много лет трудилась без отдыха, чтобы завоевать доверие геймеров, и не намерена выпускать продукты раньше срока, рискуя разочаровать потребителей».

Впрочем, тысяча счастливчиков все-таки поиграла в Diablo 2 в 1999 году – в рамках закрытого бета-теста. ■

Diablo быстро не делают.

АМЕРИКА ПОКУПАЕТ...

Представляем твоему вниманию десятку компьютерных игр, пользовавшихся наибольшим спросом в США в первую неделю ноября 1999 года. Заправляет чартом Microsoft!

1. Age of Empires 2: Age of Kings (Microsoft)
2. Deer Hunter 3 (GT Interactive)
3. Roller Coaster Tycoon (Hasbro Interactive)
4. Rogue Spear (Red Storm Entertainment)
5. Cabela's Big Game Hunter 3 (Activision)
6. Delta Force 2 (NovaLogic)
7. Microsoft Flight Simulator 2000 (Microsoft)
8. Asheron's Call (Microsoft)
9. Harley Davidson: Race Across America (GT Interactive)
10. Microsoft Flight Simulator 2000 Pro (Microsoft) ■

Age of Empires 2 – стратегия № 1.

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Иван Гусев, человек, прекрасно знакомый десяткам тысяч читателей Правильного, но на самом деле являющийся всего лишь галлюцинацией главного редактора, снова с вами. Оглянись, он прямо за спиной. Ага, попался!

Вот так незатейливо, с шутками-прибаутками я начинаю очередной обзор почты. В письмах царит осеннее настроение. Все явно в легкой депрессии. Многие жалуются на потерю интереса к компьютерным играм. Что я могу вам всем посоветовать? Пропейте курс витаминчиков – и на улицу, снимать девчонок (женской аудитории, в свою очередь, могу порекомендовать сходить на дискотеку).

Если вам вдруг опротивели шутеры и RPG, задумайтесь, может быть, это защитная реакция организма на передозировку? Судя по некоторым письмам, среди читателей Правильного встречаются люди, страдающие игровой зависимостью. Такая «радость» вам точно ни к чему, поэтому прошу: знайте меру во всем. Во всем, кроме одного – количества писем, отосланных в нашу редакцию. Здесь действует принцип: чем больше, тем лучше!

Всегда ваш Иван Гусев

О ТОМ, КАК ХОРОШО, КОГДА ИГРЫ НЕ ВЫХОДЯТ В СРОК, И СТОИТ ЛИ ВЫБРАСЫВАТЬ PC, ЕСЛИ ТЫ ИГРОМАН?

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет и прощайте, команда «PC ИГР»!

Ух! Сколько же времени я провел, читая вас. Помню, как увидел вашу рекламу по телику – второй номер, на обложке какая-то эльфийка. А спецматериал о хентае в номере просто поразил до глубины души (пишу и улыбаюсь, так как мама, когда увидела эти волшебные страницы, тут же схватила ножницы и вырезала их). Пришлось долго уговаривать ее купить следующий выпуск...

Хочу поблагодарить вас за все: за юмор, за сатиру, за адекватность, за оперативность и за присущее лишь вашему журналу непонятное тепло, с которым вы пишете ваши статьи. Кажется, перед тобой не сухие глянцевые листки, а друг, рассказывающий о последних новостях игрового мира!

Я начал читать вас еще ребенком, а заканчиваю студентом первого курса института психологии. Как все-таки обидно, что времени не хватает и от журнала приходится отказываться. Я ведь раньше всегда ждал нового месяца и брал бедную бабушку-продавщицу штурмом с криком: «А "PC ИГРЫ" привезли?!!» Игровую главу моей жизни я завершил двумя великолепными играми: сказочной Prince of Persia и поумневшей, повзрослевшей Grand Theft Auto.

Еще раз спасибо за те часы, которые я провел с вами, удачи и адьёос амигос!

P.S. У меня есть идея супер-пупер-игры с эпическим сюжетом, куда мне ее засунуть?

Валентин Ревука

Прощаешься? Ох, не зарекайся! От хорошего дела (а чтение Правильного – занятие, безусловно, нужное и богоугодное) трудно отказаться. Сам не заметишь, Валентин, как однажды по дороге из института домой купишь «PC ИГРЫ». С Правильного так просто не соскочишь.

Мне, кстати, интересно, с чего это многие расценивают отказ от компьютерных игр как некий этап взросления? Дескать, я уже большой, мне не до игрушек. Тогда почему никто не говорит: «Я вырос, хватит слушать музыку» или «Я вырос и больше не буду ходить в кино». Музыка и фильмы ого-го сколько времени сжирают! Но нет, лишними почему-то обычно признают игры. И совершенно напрасно. Любовь к играм ни в коем случае не является признаком инфантильности. Это всего лишь одна из форм досуга. Если уж так хочется себя в чем-нибудь ограничить, лучше перестаньте наедаться на ночь.

Так что, Валентин, мы не говорим тебе «прощай». Блудные сыновья всегда возвращаются...

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здравствуйте, редакция правильного журнала, здравствуйте, мастер советов Иван Гусев. Мой брат играл дуэль в своей любимой World of Warcraft. Играл за мага, который пытался убежать от паладина. Перевозбудился, представил, что он в игре, и от очередной атаки молота правосудия попытался отпрыгнуть. Врезался ухом в стенку... Теперь у него ухо опухло, покраснело и слегка свисает. Но этот случай его ничему не научил, он все так же играет в World of Warcraft. Что же мне делать, чтобы в следующий раз он не спрыгнул с крыши, думая, что прыгает с Даларана, а внизу реснется? Я думаю, компания Blizzard должна нести ответственность за такое, а вы как думаете?
Сам я уже полгода как бросил играть в World of Warcraft. Надоело. А вот мой брат, похоже, становится WoW-наркоманом, целыми днями говорит только об этой игре. Я за него беспокоюсь и прошу помочь советом.

С уважением, Алигьери Данте

Почему-то мне кажется, что ты, Данте, просто хочешь отлучить своего младшего брата от компьютера. Он ведь у вас один на двоих, правда? Или вообще на всю семью? Как бы то ни было, со стороны кажется, что ты готовишь речь для родителей и ищешь аргументы.
– Мама, папа! Я понимаю, вы много работаете, у вас полно хлопот, и за ними вы не замечаете, что творится с Игорьком. У него игровая зависимость. Самая опасная форма, последняя стадия болезни. Вот, глядите, даже в журнале написали: с World of Warcraft лучше не перебарщивать. Можно было бы, конечно, отправить Игорька в специальную американскую клинику для геймеров, но курс лечения стоит 14 тысяч 500 долларов, а у вас таких денег, конечно же, нет. Поэтому действовать придется самим, со всей строгостью, подобающей ситуации. Надо отлучить мальчика от компьютера раз и навсегда. Игорек, не плачь, это все делается для твоего же блага. Будешь себя хорошо вести, дам тебе посмотреть, как я в Need for Speed: SHIFT играю...

Здравствуй, любимый журнал! Любимый, впрочем, ровно настолько, насколько вообще может быть любим неживой предмет, да еще и мужского пола.
Перед тем как задать вопрос, хочу поблагодарить вас за журнал. Читая рецензии в «РС ИГРАХ», я набирался опыта и, когда создал свой сайт (антипиратский, кстати), с удивлением обнаружил, что мои обзоры игр пользуются популярностью у пользователей. А все благодаря журналу! Но это так, лирика. А вообще, купив новый компьютер и впервые с 2006 года запустив игру (на старом PC играть было невозможно из-за его чудовищно низкой производительности), я понял, что за три года игры на PSP
очень привык к кнопкам R, L и аналоговому стику. Встал вопрос покупки геймпада. Так как я в этом вопросе эксперт еще тот, прошу помощи у любимого издания. Хотелось бы контроллер с обратной связью и подключением по USB. Уложиться желательно в 2000 рублей.
P.S. А вас реклама на Pocket-Gaming.ru не интересует?

С уважением и бо-о-ольшими надеждами, eXaM

Привет, любимый читатель. Впрочем, любимый ровно настолько, насколько вообще может быть любим читатель независимо от пола.
Наш журнал научил тебя писать рецензии? Приятно слышать. Заглянули к тебе на сайт. Сыровато, но не бесперспективно.
Геймпад – предмет такой же персональный, как, например, зубная щетка. Тут у каждого свои пристрастия. Кому-то нравится, когда стики на одном уровне, кому-то – когда левый стик на месте крестовины, а крестовина – на уровне правого стика. Вдобавок очень важно подержать геймпад в руках, проверить, насколько удобно «сидит», не тяжеловат ли. Заметим лишь, что большинство игроделов сегодня работают, держа в уме геймпад для Xbox 360. Проводной без проблем подключается к PC, для беспроводного понадобится специальный приемник Xbox 360 Wireless Gaming Receiver.
Крик души можно сравнить с разговором с пустотой. Знаю, вы отвечали на подобные письма миллион раз, но скажи, Правильный, куда подевались энтузиасты 90-х? Почему все тупо занимаются выколачиванием денег из геймера? А может, это я повзрослел и вижу все несколько иначе?

Ваш периодический читатель Денис «Буля»

Буля, а ты не задумывался, что мы, редакция «РС ИГР», занимаемся тем же самым, что и разработчики-капиталисты, – выколачиваем деньги из геймеров? А куда деваться? Не будет денег, не будет и журнала.
Энтузиасты – это здорово! Они порождают массу интересных идей, они не боятся экспериментировать. Проблема лишь в том, что они... ничего никому не должны. Вчера энтузиаст горел и творил. А сегодня у него приключилась любовь/запой/аврал на работе, и он забыл о своей игре.
Профессионалы – совсем другое дело. Твое хобби для них работа. Они не бросят перспективную разработку только потому, что надоело. Они не прекратят выпуск журнала, если вышло мало игр, или случилась сессия, или просто в лом.
Цените профессионалов, друзья.

Привет, редакция Правильного:) Вот решился вам написать. Точнее, высказаться. (Почему вам? А вот захотелось.) Я игроман. У-у-у, какой. Я бросил учебу по причине (хе-хе) выхода Fallout 3. Потом приехал домой, к безлимитному интернету. Началось время Warcraft. WoW – игра миллионов. Ну и я тоже там. Был. За эти полгода мир вокруг поменялся. Когда я очнулся, увидел, что вроде бы зима кончилась, дома как-то грязно, моя девушка уехала в другой город, даже не сказав ничего. Вот тут я задумался. Что ж это творится?!
Решил отказаться от игр. Первую неделю все было прекрасно. Играть не хотелось, дел было море. Через неделю меня трясло. Прям как после наркотиков. Ну и я... ВЫКИНУЛ компьютер в окно. Первые десять минут носился по квартире в шоке. (Что ж натворил-то?) Ну вот, прошло два месяца. Я работаю на хорошей работе. (Сам в шоке!) В планы входит покупка компьютера. Я боюсь...
Предупреждайте читателей о вреде долгой игры. Всего хорошего.

Тема Иванов

Да, Тема, если твой рассказ – правда, то игры тебе противопоказаны. Удивительно, как ты еще можешь Правильный читать. На мой взгляд, это все равно что алкоголику ежемесячно знакомиться с публикациями в журнале «Крепкие напитки».
Выбросить компьютер в окно – это, конечно, поступок. Но еще более отважным поступком станет покупка нового. Понимаешь, в компьютере нет ничего дурного. Рассматривай его как рабочий инструмент, а не как средство для игры. Главное, не устанавливай RPG, особенно онлайновые, многопользовательские. Если не доверяешь себе, купи слабенький ноутбук или «Мак» – библиотека игр для него оставляет желать лучшего.
Психологи говорят: осознать свои проблемы – сделать первый шаг на пути к исцелению. Ты, Тема, этот шаг сделал. Теперь главное – не свернуть с пути правильного. Предупреждаю, соблазнов будет много. Очередное дополнение к World of Warcraft намечается...

Доброго времени суток. Со мной в последнее время что-то происходит. Я перестал играть. Вообще! Каждый раз, когда включаю компьютер, в голове мелькают разные мысли типа: ох, щас зарублюсь в Total War и буду играть до ночи. Но вместо этого я просто включаю музыку и моделирую в 3ds Max, потом рисую в Photoshop, проверяю сообщения в социальных сетях. И ВСЕ. И так уже три месяца. Нет, мне не перестали нравиться игры, просто появились другие приоритеты. Я стал играть на гитаре, перешел в физмат-класс. Может, именно поэтому не играю? Просто нет времени? Я не могу понять, что со мной происходит. Помогите, пожалуйста.

Даниил Сидоров

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Не волнуйся, Маугли, все, что с тобой происходит, нормально. Помнится, лет десять назад я устанавливал на компьютер все демоверсии, которые только появлялись. Потом начал игнорировать всякий «мусор». Теперь пробую демки только тех игр, которые мне действительно интересны и которые собираюсь купить.
Почему-то некоторые ребята теряют покой, когда перестают играть во все подряд и начинают разумнее расходовать свое время. Меня это удивляет. Радоваться надо, что в жизни появляются новые интересы. Вот ты, Даниил, рисуешь, учишься играть на гитаре, с друзьями переписываешься, задачки разные решаешь. А представь, что ничего этого не было бы и ты проводил бы все вечера напролет за компьютерными играми. Тоска! Не беспокойся, что не хочется играть. Мне кажется, вот-вот появится игра, которую ты не сможешь проигнорировать. Присмотрись к «Dragon Age: Начало». Ну или Call of Duty: Modern Warfare 2 – проверенный «наркотик».

Здравствуйте, Правильный и Иван Гусев!
Это мое первое письмо. Я с вами чуть менее года, и мне очень нравится ваш журнал. Сначала я хотел написать о пиратстве, но, услышав о том, что вам надоело, решил написать о другом. Конечно, большинству геймеров не нравится, когда релиз игры переносят, но, знаете, в текущем году это, пожалуй, даже плюс. Я поначалу ужасался количеству отличных игр, которые выходят в ноябре. Но постепенно релизы стали переносить: Mafia 2, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction и проч. В то же время на ноябрь остаются (как бы не сглазить) такие прекрасные игры, как Assassin's Creed 2 и Call of Duty: Modern Warfare 2. Получается, есть время подкопить денег и места на жестком диске. Успею и по крышам Флоренции попрыгать, и террористов помочить.

С уважением, Елисей Родригес

Увы, Елисей, попрыгать по крышам Флоренции в этом году тебе не удастся. Релиз PC-версии Assassin's Creed 2 перенесен на начало 2010 года. Официальная версия задержки – Ubisoft нужно еще немного времени для того, чтобы довести игру до ума. Вполне возможно, в ходе разработки PC-версии действительно уделяли меньше внимания, чем консольным «сестрам». Но все мы здесь люди взрослые и прекрасно понимаем, что задержка выхода Assassin's Creed 2 для «персоналки» прежде всего антипиратская мера.
К счастью, этой осенью блокбастеров и так хватает. Batman: Arkham Asylum, Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, Borderlands, Left 4 Dead 2... Да много чего выходит. И совершенно с тобой согласен, Елисей, хорошо, что дата премьеры многих «обязательных к ознакомлению» игр перенесена на 2010-й. Ума не приложу, что бы делали многие геймеры, если бы издатели осчастливили их этой осенью еще и BioShock 2, Max Payne 3, StarCraft 2: Wings of Liberty. Лично я бы точно уволился.

Здравствуйте! Прежде всего хотел бы всю вашу команду поблагодарить за отличную работу. Стараюсь регулярно покупать ваш журнал, потому что для меня удобнее читать «вживую», нежели на сайте. Решил вам написать, чтобы выразить благодарность и задать небольшой вопрос, а именно: поскольку у вас работают профессионалы, которые в курсе событий игрового мира, хотелось бы узнать, планируется ли в ближайшее время выход какой-нибудь игры для PC, посвященной кольцевым гонкам серии NASCAR? Спасибо.

С уважением, Денис

Как витиевато, Денис, ты к нам обратился. Что ж, профессионалы, которые в курсе событий игрового мира, отвечают тебе: в ближайшее время NASCAR-игр не будет. Причем не только на PC, но и на консолях. Издательство Electronic Arts недовольно продажами гоночной серии по лицензии NASCAR и сворачивает ее. Вполне возможно, вскоре лицензию кто-нибудь подберет, например издательство Codemasters. Как только это случится, мы с тобой свяжемся, Денис. Ведь мы профессионалы!

Меня вот какой вопрос интересует: что будет с ценами в России, если спрос на лицензии значительно вырастет? Проблема пиратства ведь заключается еще и в том, по-моему, что не везде доступна та или иная игра, а покупать через интернет и качать трудно. От моего дома до ближайшего и единственного лицензионного магазина 30 километров, и не всегда купленные там игры работают (устанавливаются, но не запускаются). Интернет в нашем захолустье (Краснодарский край, станица Рязанская) есть, но только по мобильному телефону (5 рублей за мегабайт) или спутнику (дорого для семейного бюджета), поэтому сложно качать игры с интернета. Да что там игры – патчи невозможно!

Мы согласны, проблем с цифровой дистрибуцией в России хватает. Однако большинство пиратствующих геймеров находятся в куда более простых условиях, нежели парень из станицы Рязанской. Они просто привыкли воровать игры и ищут себе оправдания. Скоро ситуация с высокоскоростным интернетом наладится по всей стране, и придется выдумывать новые отмазки. И уверяем вас, лицензионные игры не будут дешеветь – с какой стати, если есть спрос? Однако, как и во всех цивилизованных странах, их будут уценивать по прошествии определенного времени со дня релиза. Учитесь быть избирательными и терпеливыми.

Обожаю Fallout 3! Прошел ее четыре раза. Очень хочется пройти дополнения! Но вот проблема: они платные (платить за каждое мне не по карману), покупка только через интернет и нет русских субтитров и озвучки. Выйдет ли когда-нибудь «Fallout 3: Золотое издание» со всеми дополнениями?

Насколько нам известно, будет полное издание – Fallout 3: Game of the Year Edition (сама игра плюс пять дополнений). Кроме того, выйдут два сборника дополнений для тех, у кого уже есть игра. Разумеется, все на русском. Даты релиза пока уточняются.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Tokyo Game Show – мероприятие, сосредоточенное прежде всего на консольных играх. Тем не менее на выставке хватало и мультиплатформенных проектов, многие из которых выходят в том числе на PC. Одним из самых заметных стала, разумеется, Assassin's Creed 2 – идеально налаженная за последние годы маркетинговая машина Ubisoft даже немножко пугает. Впрочем, официально подтвердились самые неприятные опасения для владельцев PC: Assassin's Creed 2 повторит судьбу своей предшественницы – если консольная версия игры появится на прилавках магазинов в ноябре, то PC-версия выйдет только в начале следующего года. Впрочем, к таким несправедливостям многие из нас давно уже привыкли. С другой стороны, не обошлось и без радостных новостей. Издательство Capcom официально подтвердило свое решение отказаться от эксклюзивных релизов сиквела Dead Rising. В итоге вторая часть выйдет и на PC. Напомним, что Dead Rising – это довольно незамысловатый, но чрезвычайно динамичный и яркий экшен, посвященный многообразным способам уничтожения зомби. О том, каким образом разработчики развивают довольно простую концепцию до цельной и увлекательной игры, мы рассказываем в нашем видеопревью. Еще одной, безусловно, приятной новостью за последнее время стало официальное подтверждение того, что студия Blue Byte Software работает над седьмой частью легендарного сериала The Settlers. Разработчики пока не торопятся делиться подробностями об игре, хотя она должна появиться на полках магазинов сравнительно скоро – весной следующего года.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

RISEN

Демоверсия новой RPG от создателей трех частей сериала Gothic – Piranha Bytes. Доступно начало игры, где главный герой вместе с одной из женщин просыпается на берегу таинственного острова после страшного кораблекрушения. Нам предлагают, подобрав деревянную палку, одолеть десяток кровожадных птиц, дикобразов и гигантских мотыльков. После чего можно отправиться знакомиться с местными жителями и выполнять квесты, обыскивать подземелья, находить новое оружие, закупать продовольствие в поселках или же самостоятельно готовить себе шашлыки прямо на костре.

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Многоязычная демоверсия очередной части известного футбольного симулятора от Konami. На выбор шесть команд: клубы «Ливерпуль» и «Барселона», а также четыре сборные – Франции, Германии, Италии и Испании. Доступны только пятиминутные товарищеские матчи на стадионах Ville Marie Stadium и Anfiield. Перед игрой можно определить состав команды, тактику на поле, выбрать форму футболистов и многое другое. Насколько сильнее стал искусственный интеллект и каким новым трюкам обучились игроки, можно узнать, установив эту демку.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

CURSE EPISODES V1.01

На сей раз в разделе Half-Life 2 первую скрипку играет одиночная модификация. Создатели мода Curse Episodes v1.01 предлагают вместо мрачного будущего в City 17 окунуться в не менее мрачное прошлое, а именно в мир Древнего Египта. Тебя ждут мумии и прочие неприятности, которыми награждает главного героя бог Сет. В Curse Episodes v1.01 крайне необычно выполнен игровой процесс: бои идут в специальном режиме, где у игрока ограничены видимость и передвижения, зато имеется возможность воевать магическим оружием.

CLAN QUEST MOD

Давненько у нас не было ничего крупного для Vampire: The Masquerade – Bloodlines! В этот раз тебя ждет Clan Quest Mod – по-настоящему громадный мод, способный вдохнуть в игру новую жизнь. Он добавляет по одному квесту для каждого из кланов. Квесты получились несложные, но с изюминкой. По замыслу автора, они демонстрируют modus operandi (в переводе с латинского – «образ действий») каждого клана. Отдельно стоит отметить очень неплохую озвучку персонажей, которую выполнили сторонние актеры.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «PC ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ТРЕЙЛЕР MODERN WARFARE 2

Так искусно и отчасти жестоко манипулировать чувствами игроков можно только с козырным тузом в руках. Речь, разумеется, о студии Infinity Ward, которая всего за месяц до выхода игры выпустила очередной трейлер самого ожидаемого экшена этого года – Modern Warfare 2. Трейлер был бы безупречным во всех отношениях: пафосный, эффектный, многообещающий, если бы был хоть чуть-чуть более информативным. По большому счету не удастся ни услышать, ни увидеть ничего нового. В то же время сложно придумать что-то лучше, чтобы еще сильнее наэлектризовать атмосферу едва ли не всеобщего ожидания.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ ALPHA PROTOCOL

«Шпионская RPG» это звучит чрезвычайно заманчиво. Очередной дневник разработчиков посвящен конспиративным квартирам главного героя, где тот сможет выбирать миссии, общаясь с работодателями, настройкам, системе усовершенствования оружия и брони и прочим ролевым надстройкам, которым придется посвящать свободное от выполнения миссий время. На данный момент Alpha Protocol выглядит очень убедительно. Это позволяет верить, что издательство Sega не перенесет в очередной раз дату релиза и игра все же выйдет весной следующего года.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ TORCHLIGHT

Torchlight до боли напоминает классических представителей жанра action/RPG и на первый взгляд является более-менее точной их копией. Но это только на первый взгляд. Torchlight разрабатывается с большими планами на будущее, на основе этого проекта студия Runic Games собирается создать большую MMORPG. Впрочем, пока это лишь планы. На данный момент представители компании делятся подробностями о самой Torchlight в традиционном дневнике разработчиков. Создатели игры рассказывают о некоторых уникальных сторонах игрового процесса, а также о графическом дизайне.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

HEROES OVER EUROPE

Это не хардкорный симулятор, это «леталка» в сеттинге, довольно похожем на Вторую мировую войну. В Heroes over Europe декорации никоим образом не влияют на геймплей. Хилый кукурузник здесь ведет себя в воздухе точно так же, как солидный истребитель. Более того, модельку винтокрылого «Метеора 41» при должной фантазии можно заменить на X-Wing Люка Скайуокера. Мрачное небо Второй мировой – на тысячи ярких светил. Напоследок для пущей атмосферности рисуем на заднем плане контуры «Звезды смерти» – вот и готова достойная замена Star Wars: Starfighter.

ORDER OF WAR

Order of War – это гораздо больше, чем просто западное переиздание «Операции "Багратион"» – первой и очень удачной стратегии в реальном времени от известной белорусской студии Wargaming.net. В игре слишком много нового и слишком мало старого: налицо основательное переосмысление и кропотливая работа по задабриванию западной публики. Две свежие кампании, заниженная сложность, значительно улучшенная графика, стильная подача кадров кинохроники, оптимизированный интерфейс – чем не нормальный сиквел?

RISEN

От разработчиков легендарной «Готики» не ждали ничего, кроме повторения пройденного пути. В этом отношении студия Piranha Bytes не подвела: с первых кадров Risen становится понятно, что о той самой «Готике» надо забыть раз и навсегда и что на смену ей пришла пускай не идеальная ролевая игра, но уж точно одна из лучших в этом сезоне. В известном смысле Risen серьезно повезло: не так уж много вышло в 2009 году качественных RPG и сравнивать разработку Piranha Bytes попросту не с чем. Заскучавшие поклонники жанра оценят игру по достоинству.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

THE SUFFERING

МОГИЛЬНИК РАДОСТИ

Чаще всего в The Suffering придется встречаться вот с этим.

ОСТРОВ И ВОЗМОЖНОСТИ

Всякая компьютерная игра строит отношения с игроком на простом факте: смерть – это весело. Отрывать руки и ноги – весело; дырявить врага разрывными – весело; превращать живого человека в бездыханный труп – весело, весело, весело! То, что мы называем игрой, дает право уже в нежном возрасте пережить ощущение, еще недавно знакомое лишь старикам: ощущение превосходства над усопшим ровесником. Причем это не просто стариковское «я пережил» – нет, это первобытное «я убил, а значит я лучше!». Эксплуатация низкого в общем-то человеческого инстинкта, здесь и сейчас нас волнует по одной-единственной причине: существует как минимум одна игра, которая это негласное правило нарушает. В ней смерть вовсе не так миловидна, какой мы привыкли ее видеть на своих мониторах, а феномен насилия вместо сугубо прикладного использования изучается с практически ньютоновской дотошностью. Добро пожаловать на остров Карнейт, дружище.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Encore Software
- **РАЗРАБОТЧИК:** Surreal Software, Midway Game
- **ДАТА ВЫХОДА:** 11 июня 2004 года
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8/10

НЕ ЛУЧШЕ

Дилогия The Suffering – вещь в себе. Ее скучно сравнивать с номинальными ориентирами (резня бензопилой в Сайлент Хилле), потому что, как заметил классик, всякие счастливые семьи счастливы одинаково (это к вопросу об удачных моментах), а всякие несчастные несчастны по-своему. Несчастьем для The Suffering было выйти в свет примерно в одно время с Manhunt и Cold Fear, гораздо более яркими и заметными триллерами. Потому усталый, пресыщенный взгляд потребителя, блуждая по закоулкам игры, то и дело спотыкается о цитаты из книг, фильмов и видеоигр, что дает повод обвинить авторов «Страдания» чуть

Никого не жалко. Это, если что, только начало.

ли не в сознательном плагиате. Дескать, грешно пугать честной люд чужими фокусами: видели, боялись.

На самом деле The Suffering по сей день остается одной из самых самобытных, глубоких, пугающих видеоигр. И рассказывает она не о громиле Торке, который, будучи обвинен в убийстве собственной семьи, попадает в чистилище тюрьмы Эббот.

На самом деле речь в ней о том, что акт насилия сам по себе наносит агрессору увечья. Этот свежий взгляд на проблему истребления монстров пачками поначалу поражает. The Suffering стала первой игрой на моей памяти, где победа над носителем зла не приносила радости. То есть выпрыгивает из-под земли горбун, похожий на ежика с зелеными шприцами в хребте вместо игл, умирает от выстрела в упор и... ничего. Никакого удовлетворения! Словно и не сделал доброе дело, не поставил плюсик в карму, не стал ближе к всепрощающему господу. А ведь должен, потому что убийца, потому что грешен, потому что одним своим появлением вызвал землетрясение на этом проклятом острове и освободил дремавших в толще времен демонов; и вроде как все, что происходит, – во имя искупления и очищения собственной души... Но нет. С каждой новой жертвой, с каждой новой каплей крови на рубашке Торк не становится лучше. Его душа не отращивает крылья, чтобы в финальных титрах взлететь, подобно журавлю, к райским высотам.

УВИДЕТЬ ЧУЖОГО

Хотя, если верить глазам, все с точностью до наоборот. The Suffering предполагает свободный стиль прохождения: игра наполнена обходными путями, сюжетными развилками и второстепенными героями – последних можно в любой момент убить, если возникнет такое желание (даже просто из любопытства). В зависимости от решений облик Торка меняется: если он чаще выбирает сторону зла, то и сам со временем становится его воплощением – кровоточащие раны, обрывки одежды, набухшие вены... Если же играть ангела, то мускулистый убийца на глазах обратится в почти-цивилизованного-джентльмена-с-двустволкой. Разницы никакой: и в начале игры, и в середине, и в самой концовке убивать здесь все так же неприятно. Кудесники из Surreal Software зачем-то пошли до конца: они вколачивают свои пацифистские воззрения в сознание игрока окровавленной кувалдой, отчего уже в первой трети The Suffering становится не по себе. Все монстры (оживленные, между прочим, самим Стэнли Уинстоном (Stanley Winston) – грандмастером визуальных эффектов, именно благодаря ему мы до сих пор помним Терминатора, Хищника, Чужого и еще с десяток классических персонажей) – воплощения людей: узников тюрьмы Эббот или их жертв. Неновая идея человека как главного врага самого себя в The Suffering нашла неожиданное воплощение: человек с такой готовностью ожидает увидеть в своем ближнем чудовище, что иногда видит чудовище даже там, где его нет.

И раз уж мы ведем речь о страхе, то именно этим The Suffering и страшна. Здесь, несмотря на очень мощную мифологическую составляющую, все названо своими именами: расправа есть расправа, преступление есть преступление, кровь есть кровь. Не зря Торку, этому рефлексирующему психопату, дана возможность превращаться в безумствующее существо, не знающее ни жалости, ни стыда: так проще. Проще ему самому, ведь на самом деле Торк остается прежним – всего лишь скидывает оковы со своего разума, отдается своей истинной природе, наслаждается происходящим: несчастный монстр с лезвиями вместо рук не видит той трансформации, какую видим мы. Для него Торк – смерть из темноты. Смерть с кривой ухмылкой и блестящими от возбуждения глазами. Вглядись в лицо врага: в конце концов, ради чего еще в игре есть возможность переключиться в режим с видом «из глаз»? Вглядись в его изумленное лицо. Убей его. Убей еще раз. И еще. Семья? Убей. Дети? Убей. Твое собственное отражение? Убей не раздумывая. Смерть – это весело, неужели ты этого еще не понял? ■

За пять лет до F.E.A.R. 2 – и гораздо страшнее.

Если приглядеться, то можно заметить, что Торк казнит самого себя – вполне себе внятная аллегория.

От одного взгляда на эту сцену по спине пробегает холод – а звук цоканья лезвий по плитке еще долго будет приходить к тебе во снах.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: как говорят в спорте, «на тоненького» – как и всегда, дьявол в деталях.
Почему страшно: предельно достоверная демонстрация физической жестокости как состояния души.
Для кого страшно: кто искренне убежден, что страх развлекает и что нет зрелища краше, чем череп поверженного врага.